NOWY PLAKAT W 3DEFIKSIE

Reset

MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

INDEKS 295443

Odlot
Nirvana
Atlantyda
Star Wars
Strony Mocy
YoYo

Baldurs Gate
Brood War
Heretic 2
Myth 2
Thief
Turok 2

ISSN 1428-2860 02

LUTY 1998 2/98 (22) CENA: 4.80 ZŁ

„Ja jestem uparte bydlę, potwornie."

Jerzy Hoffman o próbach realizacji *Ogniem i mieczem* – „Machina" luty '99

Kino Muzyka Cybermodia Książki Popsztuka Co miesiąc snporpłyta

www.machina.com.pl

Wydawnictwo „MACHINA I SYNOWIE" prezentuje:

SENTYMENTALNY PODZIAŁ KRAJU

czyli 10 województw, 6 powiatów i jedna wielka gmina

Występują m.in.: Czesław Niemen, T.Love, Czerwone Gitary, Justyna Steczkowska, Ita To Co, Maryla Rodowicz, Piżmowe Perfum, Elektryczne Gitary, Ewa Demarczyk, Maanam.

SZUKAJCIE WE WSZYSTKICH DOBRYCH SKLEPACH PŁYTOWYCH

KUPUJCIE PŁYTY „MACHINY"!

NATURA JEST TWOJĄ BRONIĄ

Zapanuj nad żywiołami, a staniesz się legendą pól bitewnych

MAGIC& MAYHEM

ybucja: IPS -916

Myth Myth

Nieruchomości

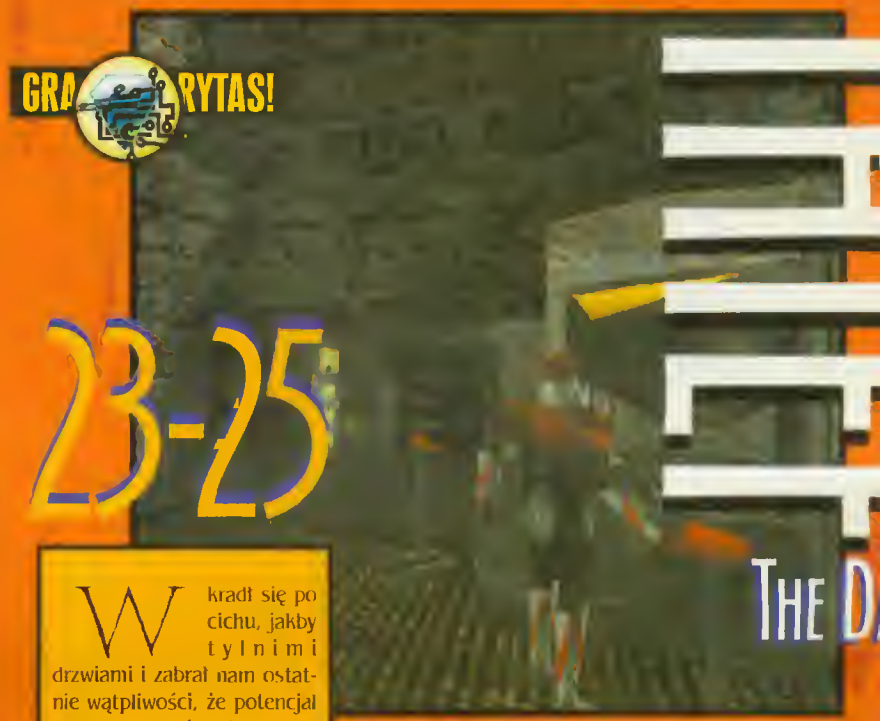
CD Menu 6-7
Intro 22
Prenumerata 85-86
Skrzynka niekontaktowa 88-89
Nowości 8-13

Na Horyzoncie

Darkstone 14-16
Mortyr 18-19
Saga 17

Recenzje

Actua Soccer 3 40
Baldur's Gate 37-39
Big Race USA 48-49
Brood War 61
Chaos Gate 44-45
Gangsters 34-35
Global Domination 56
The Golf Pro 2 42
Heretic 2 64-65
King's Quest:
Mask of Eternity 26-27
Magic & Mayhem 30-31
Mayday 67
Moto Racer 2 50-51
Myth 2 54-55
Pył 43
Quest for Glory 5 32-33
Rogue Squadron 52-53
Test Drive 5 47
Test Drive Off-Road 2 46
Thief: The Dark Project 23-25
Turok 2 62-63
Viper Racing 66
Westfront 28
World League Soccer 99 41



Wkradł się po cichu, jakby tylnimi drzwiami i zabrał nam ostatnie wątpliwości, że potencjał tworczy autorów „komputerowej rozrywki" jest wciąż przeogromny.

Przy drugim „Heretyku" wysiadają wszystkie inne gry FPP i TPP — z QUAKE 2, UNREAL i TOMB RAIDER na czele.

Przygrywki

Cheaty zamiast Resetu 84, 87
Internet:
Zarzuć sieć, by złowić kody . . . . . .
Karcianki:
Komputer a Gathering 70-71
Konsole: Dreamcast 68
Multimedia:
Encyklopedia Fogra 80
Retro: seria King's Quest . . .20-21

Poradniki

Fallout 2 76-77
Grim Fandango cz. 2 74-75
Settlers 3 78-79

Blachy

Tunery telewizyjne 82-83
Konkurs: Za a nawet przeciw 57

Odloty

Atlantyda 113-115
Blade-film 107
Blade jak malowany 106
Gameboy 110-111
Johny + komix 90-93

Madine story – Finał 94-95
Metallica: Garage-o-logy 112
Niruana 102-103
Nie bój się bać 98-99
Ripsnięta xięga 100-101
RPG 104-105
Strony Mocy 96-97
Yoyo 108-109

Gdy nigdy nie jesteś pewien swoich decyzji, postaw na neutralność: zapewnia to wolność wyboru i możność kierowania się własną korzyścią zamiast ideami.

Wojacy byli zaskoczeni i wstrząśnięci, my jednak wiemy co się dzieje: pozostali przy życiu Upadli Lordowie wrócili, by dokończyc dzieła zniszczenia.

Reset

№ 2 (22) Luty 1999

Lista płac:

Redaktor Naczelny: Marek Kondorski
Redaktor Udzielny: Adam Siemieński
Dyrektor artystyczny: Mirosław Urbanowicz
Sztab graficzny: Piotr Leczkowski, Piotr Hrycyk
PR MAN: Piotr Fowlak
Korekta: A...
CD Manager: Jerzy Gadkowski
Projekt graficzny Reset CD: Piotr Leczkowski
Stali współpracownicy: Michał Cegła, Michał Chaw, Arkadiusz P..., Piotr Janus, ..., Zofia Kur..., Kamil M..., Grzegorz Miller, Maciej Ogiński, Jan Pachniewicz, Agnieszka Prokopiuk, Kamil Ruszkowski, Adam Sobieraj, Roman Trylski, Piotr Wierzbowski, Krzysztof Woźniak

Adres redakcji:
Reset ul. Chłodna ...7
00-...7 Warszawa
tel. (022) 654-78-23,654-70-04
fax (022) 654-57-95
e-mail: Redakcja@Reset.com.pl
Internet: WWW.Reset.com.pl

Kierownik produkcji: Małgorzata Fr...
Prenumerata: Małgorzata J...
tel. (022) ...81
fax (022) ...
Reklama: Time & Space Media House
tel. (022) 529-67 77
Druk: Winkowski ...
ul. Okrzei 5, 64-920 Piła
Dział kolportażu:
tel. (022) ... w 152

Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych, zastrzega sobie prawo ad... dokonywania skrótów nadesłanych materiałów.
Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za treść publikowanych ogłoszeń. Zastrzega sobie prawo odmowy ich przyjęcia, ich treści lub formy ... rakterem pisma lub są niezgodne z interesem Wydawcy.

Wydawca: ZPR S.A.
ul. Senatorska 12/15 00-075 Warszawa

Mściwie panująca
Dyr. wyd.: Weronika Leszczowska

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

Sid Meier's Alpha Centauri
Wymagania: P166 — 16 MB RAM — Win95/98 — DirectX 5.0

Pro Pinball: Big Race USA
Wymagania: P90 — 16 MB RAM — Win95/98 — DirectX 3.0

Warhammer 40,000: Chaos Gate
Wymagania: P166 — 32 MB RAM — Win95/98 — DirectX 6.0

Gangsters: Organized Crime
Wymagania: P166 — 32 MB RAM — Win95/98 — DirectX 6.0

Hodz
Wymagania: P166 — 32 MB RAM — Win95/98 — DirectX 6.0 — Zalecany akcelerator 3D

King's Quest Mask of Eternity
Wymagania: P166 — 32 MB RAM — Win95/98 — DirectX 6.0 — Zalecany akcelerator 3D

Myth II: Soulblighter
Wymagania: P100 — 32 MB RAM — Win95/98 — DirectX 6.0 — Zalecany akcelerator 3D

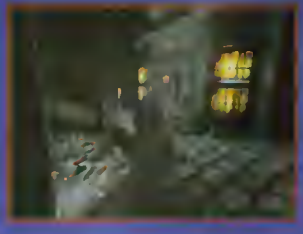
Pyl
Wymagania: P100 — 32 MB RAM — Win95/98 — Zalecany akcelerator 3D

Star Wars: Rogue Squadron 3D
Wymagania: P166 — 32 MB RAM — Win95/98 — DirectX 6.0 — Zalecany akcelerator 3D

Test Drive 5
Wymagania: P166 — 32 MB RAM — Win95/98 — DirectX 6.0 — Zalecany akcelerator 3D

Thief: The Dark Project
Wymagania: P166 — 32 MB RAM — Win95/98 — DirectX 6.0 — Zalecany akcelerator 3D

World League Soccer 99
Wymagania: P90 — 32 MB RAM — Win95/98 — DirectX 5.0 — Zalecany akcelerator 3D



Reset CD

magazyn

Cheaty
Kolejna dawka oszustw do najpopularniejszych gier

Drivery
Najnowsze sterowniki do popularnych kart graficznych

INTEL I740; nVidia Riva128; nVidia RivaTNT; 3Dfx Banshee; 3Dfx Voodoo Rush; 3Dfx Voodoo; 3Dfx Voodoo2; S3 Savage

OLBRZYMI poradnik Fallout 2

Programy do karolanek

Myth II Filmy
Kilka fajnych filmików z gry Myth II

Patches
Conflict. Free Space Patch 1 06
Diablo Patch 1 07
Fallout 2 Patch 1 02d
Gangsters Update
Grim Fandango Patch 1 01
GlDoom oraz WinDoom
The Golf Pro Patch
Half-Life PowerVR GL Driver
King's Quest. Mask of Eternity patche 1.0.0.1 i 1.0.0.2
Kings'Quest 1-7 patche do poprzednich gier serii
Myth 2 Patch 1 1
Populous: The Beginning Patch 1.01
Railroad Tycoon II Patch 1 03 wersje Euro i USA
Return to Krondor Update
Starcraft Patch 1 04
Trespasser Patch 1 1
Unreal Patch 2 20 Beta
Vigilance Patch (1.0 to 1 1)

QuakeWorld by ReeS

prezentacje

MP3 — Troche teorii

Muzyka Popika #3

Opis Programu antywirusowego Sophos Antywirus 3.16

Reset off-line

instrukcja obsługi

1. Włóż płytkę CD do napędu — poczekaj
(Jeżeli komputer spełnia wymagania sprzętowe i jest włączona funkcja „autorun", CD Menu uruchomi się automatycznie po kilku sekundach.)
2. Jeśli płytka CD nie uruchomi się automatycznie.
– Kliknij przycisk Start
– Kliknij Uruchom... /Run...
– Wpisz: D:\resetcd.exe (gdzie D: jest literą napędu CD-ROM)
– Kliknij przycisk OK

Wymagania sprzętowe:
Windows 95/98
Mysz
Napęd CD-ROM
Karta graficzna pracująca w rozdzielczości co najmniej 640x480 (zalecane 800x600) w 256 kolorach (zalecane hi-color).

filmy

Blade — Wieczny łowca
reż: Stephen Norrington
wyk: Wesley Snipes, Stephen Dorff, Kris Kristofferson
Kolejna adaptacja komiksu. Nieustraszony wojownik o imieniu Blade w walce z królem wampirów

Babe — świnka w mieście
reż: George Miller
wyk: James Cromwell, Magda Szubański
Kontynuacja filmu „Babe — świnka z klasą"

Quake III: ARENA
Oglądać na siedząco

programy

ACDSee 2.3

DirectX 6.0 (PL/US/Core)

ICQ99a (Build 1690)

Opera 3.50

Sophos Anti-Virus 3.16 (DOS/Win95/NT)

Windows Commander 3.53

WinAmp 2.08

WinRAR 2.06

WinZip 7.0

WIDOKI NA PRZYSZŁOŚĆ

Reset... Reset... Reset... Czy my piszemy o grach? Czy my jesteśmy niekulturalni? Albo cybernetyczni? Tak, chyba tak. Dlatego też zapraszam do kolejnego odcinka najciekawszej części tego pisma — Widoków na Przyszłość. Poza nadchodzącymi hitami czeka na Was wiele recenzji niesamowitych gier — BROOD WAR, THIEF: THE DARK PROJECT... Ja jednak od razu przeszedłbym do opisu przeżyć towarzyszących słuchaniu najnowszej płyty Metalliki, „Garage Inc." Tym sposobem, poza wstępniakiem do sekcji „Widoków" wytworzyłem kawał niezłej prywaty.

W imieniu squadu

Mamut von Dirt

APOCALYPSE

Activision

Bruce Willis to prawdziwy twardziel i wiedzą to wszyscy. Po występie w kinowym hicie „Armageddon", wasz ulubiony aktor pojawi się na ekranach monitorów domowych komputerów.

Zespół autorski Activision zatrudnił artystę do roli w najnowszym projekcie firmy — APOCALYPSE. W początkowych założeniach, Bruce miał pojawiać się jedynie w przerywnikach filmowych, jako doradca i towarzysz grającego. Z czasem jednak kierownictwo firmy doszło do wniosku, że gra sprzeda się lepiej, gdy gracz będzie mógł wcielić się w Willisa. Powiedziane, zrobione. Czterej jeźdźcy Apokalipsy pojawiają się na starej, dobrej Ziemi i przygotowują do krwawego żniwa. Jedyną osobą, która może ich zatrzymać, jest Bruce, uzbrojony po zęby w miotacze ognia, rakietnice i karabiny oraz futurystyczne giwery. Walka z czterema zmorami toczyć będzie się w ponurym, neogotyckim świecie 3D. Gra zdążyła pojawić się już na konsoli PlayStation, lecz posiadacze PC będą musieli jeszcze chwilę poczekać. Apokalipsa jednak nadejdzie..

G-POLICE 2

Psygnosis

Przygotujcie się na powrót do strefy wojny. G-POLICE 2 ma być znacznie bardziej rozbudowana od swej poprzedniczki, co w praktyce oznacza więcej misji, broni i ciekawsze miasta. Już szkice projektów robią niemałe wrażenie. Obowiązki policjanta przydzie spełniać teraz na przedmieściach, a nawet na dopiero budowanych częściach miasta. Przeciwnicy dostali po kilka megabajtów Sztucznej Inteligencji więcej niż w pierwszej części, dzięki czemu kolejne misje mają szansę stać się nieco ciekawsze i trudniejsze. Gra pojawi się zarówno na PSX jak i na PC.

ALIEN RESURRECTION

Fox Interactive

Jako Ellen Ripley lub jeden z kosmicznych piratów, gracz będzie musiał przeżyć na gigantycznym statku, który całkowicie opanowany został przez Obcych. Wiele mówi się na temat złożonego trybu multiplayer, umożliwiającego wspólne oczyszczanie statku z Obcych nawet 32 osobom. Oparta na niezbyt udanym filmie gra ma okazać się całkiem smacznym kąskiem. Niestety, patrząc na screenshoty, trudno jest spodziewać się czegoś specjalnie wystrzałowego. Fox Interactive jest jednak dobrej myśli. Gra ukaże się najpewniej w kwietniu.

CALL OF THE FORCE

The Star Wars TC Team

Oto świetna wiadomość dla miłośników QUAKE 2 i... świata „Star Wars". CALL OF THE FORCE to totalna konwersja, zmieniająca starego QUAKE 2 w imponujący wycinek konfliktu pomiędzy Imperium a Rebelią. Add–on będzie całkowicie darmowy i nic nie stanie na przeszkodzie, aby ściągnąć go z sieci. Nie wiadomo jedynie, kiedy program będzie dostępny. Jako termin wydania podane zostało: „Wtedy, gdy stwierdzimy, że jest to najlepsza rzecz, jaką udało nam się dotychczas stworzyć". Wieszczone jak dotąd terminy — Święta, Nowy Rok — okazały się nietrafione. Niechaj zatem oczekiwanie umili nam rozważanie rzeczy, które pojawią się w konwersji. Przeciwnicy będą inteligentni — potrafią skakać i strafe'ować, a co najważniejsze, nauczyli się współpracować ze sobą. W CALL OF THE FORCE ogromną rolę odgrywać ma scenariusz: w niektórych momentach gracz będzie musiał decydować, w którą stronę pójdzie i jakie będą jego kolejne działania. Akcja gry osadzona ma być 18 lat przed wydarzeniami z Trylogii. Twórcy CALL OF THE FORCE nie ograniczają się jedynie do wycinka kosmosu przedstawionego w Trylogii, czerpiąc garściami z oficjalnych dodatków. Szykuje się hit.

FINAL FANTASY 8

SQUARESOFT / /EIDOS INTERACTIVE

W planach SquareSoft jest już dziewiąta część sagi, póki co skupmy się jednak na FINAL FANTASY 8, która (w wersji na PlayStation) ma pojawić się w sklepach jeszcze w tej polowie roku. Prozno szukać w FF8 jakichkolwiek nawiązan do poprzedniej części, jeśli nie liczyć tego samego, pełnego magii świata. Bohaterami osmej odsłony sagi będą Squall Leonheart i Laguna Loire – dwie całkowicie różniące się od siebie postaci. Właśnie te różnice charakterów mają nadac akcji tempa i smaku. FF8 będzie znacznie poważniejsza od swej poprzedniczki. Autorzy zrezygnowali z mangowych postaci w wersji deformed (małe ciałka, wielkie oczy), na rzecz bohaterów przypominających ludzi. Nieoficjalnie mówi się, że gra obfitować ma w sceny przemocy. Zmieniony ma zostać system walki. Eidos Interactive zapewnia rychłe wypuszczenie wersji demo najnowszej FINAL FANTASY. Miejmy tylko nadzieję, że w wersji anglojęzycznej, a nie tej oryginalnej, japońskiej...

FINAL COUNTDOWN

PYRAMID SOFTWARE

W tej grze wbijemy się za kierownicę niesamowitego, uzbrojonego niczym mała armia wozu terenowego, którym wybierzemy się w podróż pełną niewinnych ofiar. Nic tak nie cieszy, jak zapach napalmu o poranku. Poza rozwałką dla jednej osoby, panowie z Pyramid pomyśleli także o zabawie grupowej — jak na razie, stworzono 25 misji, których ukończenie stanie się możliwe jedynie wówczas, gdy gracze będą ze sobą współpracować. Prace nad mapami deathmatchowymi trwają

MADTRAX

RAYLAND

Mowa o wyścigach osadzonych w futurystycznej rzeczywistości. Do wyboru gracza postawione będzie osiem samochodów, różniących się prędkością, przyśpieszeniem i komfortem jazdy. Wprowadzenie przeróżnych dopalaczy, jak miny, karabiny, rakiety, niezniszczalność czy superakceleracja, budzą skojarzenia z doskonalym WIPEOUT 2097. Przed wyścigiem będzie można nad wybranym wózkiem popracować, aby jak najlepiej dostosować go do danej trasy. Autorzy chwalą się, jak wiele pracy włożyli w realistyczne odwzorowanie poruszania się samochodu na trasie. To powinno uspokoić wszystkich, którzy nienawidzą odstępstw od realizmu.

GIANTS

PLANET MOON STUDIOS/ /INTERPLAY

Trzy strony walczą ze sobą o władzę nad piękną, tropikalną wyspą. Sea Reapers byli kiedyś potężną rasą, lecz w wyniku ciągłych walk z Meccaryns o skrawek lądu są dziś zdziesiątkowani i osłabieni. Aby ostatecznie pokonać wrogów, stworzyli giganta Kabuto. Kabuto zbuntował się i zaczął walczyć o swą osobistą wolność oraz o... wspomnianą już wyspę. W zależności od wyboru strony, gracze będą musieli obierać inną taktykę. Głównym atutem Kabuto jest brutalna siła i bezwzględność, zaś Meccaryns, uzbrojeni po zęby, poruszają się zawsze w fownych grupach. Sea Reapers to z kolei nieźli spryciarze, potrafiący stosować skomplikowaną technikę oraz potężną magię. Hmm... MDK z Planet Studios też miało być niesamowite, a mało kto dziś o tej grze pamięta.

IRON STRATEGY

NIKITA

Poprzednie dzieło programistów Nikity — PARKAN — stało się w Rosji tytułem wręcz kultowym. Najnowsza ich produkcja, IRON STRA-

TEGY, równocześnie z rosyjską premierą pojawi się też w innych krajach Europy. W grze będziemy wydobywali przeróżne surowce i przetwarzali je lub sprzedawali. Gdy cudze interesy zaczną kolidować z naszymi, w ruch pojdzie wielka machina wojenna. Walka ma odgrywać jednak znacznie mniejszą rolę od pracy i planowania. Jak dowiedzieliśmy się nieoficjalnie, w grze możliwe będzie utworzenie pokaźnej siatki szpiegów i sabotażystów. Ci pierwsi poinformują graczy o posunięciach wroga, ci drudzy zaś zawsze będą w stanie coś popsuć. Jeśli nie połamać, to przynajmniej pogiąć.

GOTHICA

Tinman Studios

Pod koniec 1999 roku ujrzymy nową jakość — mówi prezes firmy Tinman Studios. GOTHICA to typowy RPG. Świat programu przypomina nieco dzieła mistrza Tolkiena i kontynenty Daggerfall. Ma to być sztandarowe dzieło realizmu magicznego — gdy rzucić zaklęcie Fireball w stodole pełnej siana, cały budynek stanie w ogniu. Wprowadzenie ruchomej kamery ma zwiększyć dynamikę i tempo rozrywki, aby gracz nie nudził się nawet przez chwilę. Poza misjami niezbędnymi do ukończenia gry, pojawić ma się szereg subquestów. Boję się jedynie, żo przoz zaimplementowanie wielu zadań czysto zręcznościowych, wraz ze swą grafiką, GOTHICA może zostać uznana za klon TOMB RAIDER. Zakończmy dobrą nowiną — gra umożliwi sieciową zabawę. Współpracować ze sobą będzie mogło maksimum 12 osób.

NOCTURNE

Terminal Reality

Jeśli przyjrzeć się głównej bohaterce, Gabrielli, można dojść do wniosku, że jest ona żeńskim odpowiednikiem złaknionego krwi Caleba (BLOOD). Trudno o lepsze skojarzenie — ta niewiasta trudni się uśmiercaniem duchów, upiorów i reszty śmieci z piekła rodem. W NOCTURNE, grze spod znaku TPP, rusza tropem potwornego Ghoula. Jej droga znaczona będzie setkami trupów mniej lub bardziej niewinnych ofiar. Jak obiecują autorzy, w grze doświadczymy, prócz radosnej rzezi, wielu cieszących oko fajerwerków graficznych. Wyobraź sobie wielkie pomieszczenie, zastawione beczkami i skrzyniami, gdzie jedynym źródłem światła jest wielki reflektor wmurowany w jedną ze ścian magazynu. Już? Dodaj jeszcze Gabriellę walczącą z upiorami. Przed reflektorem umieszczono olbrzymi wiatrak, który obraca się leniwie. Już na P133 (sic!), ukaże się nam wciąż zmieniające się oświetlenie, nie zwalniając nawet na chwilę animacji postaci. Zobaczymy to najpewniej w połowie roku 1999.

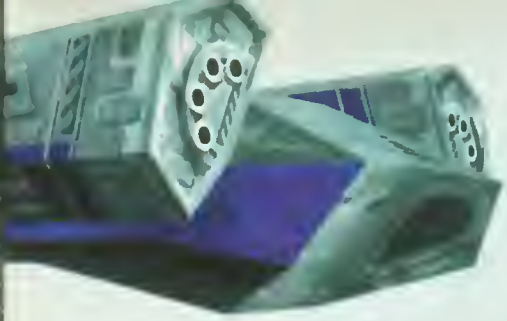
SHADOW COMPANY

Interactive Magic

W SC znajdziemy kilkudziesięciu najemników, różniących się indywidualnymi predyspozycjami i zdolnościami. W zależności od masy ciała, inny będzie sposób poruszania się postaci, a także szybkość, zręczność i... hałas, towarzyszący kolejnym ruchom. Każdy bohater zostanie obdarzony Sztuczną Inteligencją w nieco inny sposób, zaś programiści wykorzystali do tego kilka różnych systemów. Ma to dać bardzo realistycznie odwzorowane ludzkie zachowania.

Najemnicy będą mogli chować się w zagłębieniach terenu, ukrywać wśród drzew, zaś skulona postać na szczycie wzgórza będzie posiadać doskonały punkt obserwacyjny, będąc zarazem zupełnie niewidoczna z dołu. Nierówności terenu będą mieć także spory wpływ na obieraną przez gracza taktykę. Na przykład, na niektóre tereny nie będą w stanie wjechać niektóre pojazdy, zaś najemnicy mogą się bardzo zmęczyć, gdy gnać ich bez ustanku po stromym zboczu góry. Grafika będzie przesliczna i co najważniejsze — bardzo czytelna.

Co zaś tyczy się samej gry, misje skupione zostaną w kampanie, które z kolei będą układać się w logiczną całość. Najważniejsze jest jednak to, że gra nie będzie liniowa! To, jak potoczą się losy naszej małej armii, zależeć będzie tylko i wyłącznie od nas samych. Zabijemy, kogo tylko będziemy chcieli..



SHOCK FORCE

I-MAGIC

Na początku przyszłego roku staniemy za sterami futurystycznego poduszkowca–czołgu, naszpikowanego śmiercionośnymi broniami. Celem gry jest niszczenie wrogich czołgów, baz, zbiorników z paliwem i teleportów. Najbardziej podnieca to, że walki będziemy mogli staczać w aż 64 osoby! Shock Force umożliwi nam stworzenie oddziałów, które o wiele łatwiej rozprawią się z pojedynczymi przeciwnikami, a także będą mogły walczyć między sobą. Specjalnie przygotowany tryb multiplayer umożliwi równoczesną walkę kilku setkom pojazdów, jak również tworzenie baz danych i prowadzenie rankingów najlepszych graczy.

LEGEND OF LEGAIA

SONY

W tym RPG wcielamy się w postać Valnia. Za wszelką cenę musimy uratować od dziwnej klątwy krainę zwaną Legaia. Zapanowały nad nią śmierć, zło i gwałt. W wyprawie po wolność głównemu bohaterowi pomagają przyjaciele Noa i Gala. W grze tej po raz pierwszy wprowadzono silnik walk nazwany „Tactical Arts System", podobny do systemów znanych z mordobić. Autorzy zadbali o realizm wymierzanych przez nas ciosów, a specjalne kombinacje siły fizycznej i magii doprowadzą do ciekawych pojedynków. W grze spotkamy ponad setkę świetnie przygotowanych przeciwników. Jak na razie gra powstaje tylko w wersji na Playstation, ale kto wie...

X-COM: GENESIS

MICROPROSE

Dowiedzieliśmy się nieoficjalnie, że firma ta przymierza się do wydania szóstej części X-COM. Wciąż zbierane są opinie i propozycje graczy, Mike Ellis ogłosił jednak, że X-COM 6 (planowany podtytuł – Genesis) będzie strategią, w której dowodzimy oddziałem komandosów. Akcja gry mieści się pomiędzy Inteceptorem a Apocalypse. Najważniejsze jest jednak to, że gierka ma się ukazać dopiero... w połowie 2000 roku!

SWORDS & SORCERY: COME DEVILS, COME DARKNESS

WESTWOOD

RPG ten opierać się ma na klasycznych zasadach: statystykach, czarach i klasach graczy. W SWORDS&SORCERY stawiamy czoło złemu księciu Cet Ude D'ua Khanowi, pragnącemu podbić świat. Wybieramy spośród dziesięciu ras i piętnastu klas, a możliwość sprawowania pełnej kontroli nad postaciami powinna zaowocować wysoką miodnością. S&S umożliwi swobodne przełączanie między widokami FPP, TPP i z oczu towarzyszy podróży. Nowatorsko zapowiada się też tryb sieciowy.

SHENMUE

SEGA

Yu Suzuki, twórca serii Virtua Fighter, pracuje nad nowym tytułem na Dreamcast Shenmue. Jest to połączenie przygodówki i RPG w swiecie Chin i Japonii. Główny nacisk położono na realistyczne odwzorowanie ruchów postaci. Dzięki możliwosciom nowej konsoli, będziemy mogli rozróżnić nawet delikatne ruchy palcow postaci! W tworzeniu scen walki bazowano na starym, wschodnim stylu walki Hakkyoku ken. W Japonii gra pojawi się na wiosnę, a w innych krajach – jesienią 1999r.

BIRD HUNTER: UPLAND EDITION

WIZARD WORKS

Ta odnosząca sukcesy w USA firma co kilka miesięcy raczy nas nowymi strzelankami. Już niebawem zapolujemy na... ptaszyska! BIRD HUNTER: UPLAND EDITION przenosi nas w swiat długich strzelb i gumowych butów. Daje do ustrzelenia m.in. bazanty, cietrzewie i przepiórki, co czynimy przy pomocy jednej z 12 autentycznych broni. Towarzyszy nam wierny pies, który z radoscią pobiegnie w chaszcze i przyniesie naszą zdobycz. Są też urządzenia nieodzowne dla każdego wytrawnego mysliwego: GPS, mapa, lornetka, gwizdek na psa i dzwonki. Gra powinna pojawić się w sprzedazy na przełomie lutego i marca. Pif! Paf! Paw!

QUAKE 3: ARENA

ID SOFTWARE

Quake 3: Arena Test już w marcu! Fani gier spod znaku gwoździa już pewnie odkładają kasę na rachunek telefoniczny za ściągnięcie z netu Q3ATest lub na cover CD do swojego ulubionego czasopisma. Mocarze z id Software z Johnem Carmackiem na czele, zaprezentowali szerszej publice demo Q3:Arena podczas targów...

MacWorld! Zarówno Test jak i pełna wersja gry ukażą się równocześnie w wersjach dla PC i Macintosha. To właśnie na Maku (G3, Ati Rage 128) odbywał się pokaz. Drugą ciekawostką jest to, że celem firmy Apple, co ogłosili jej bossowie na targach, jest doprowadzenie do tego, by komputery klasy G3 stały się najlepszymi platformami do grania na świecie! Hmmm...

RE-VOLT

ACCLAIM

Firma zadbała o zdziecinniałych „staruszków" i zapowiedziała wydanie gry umożliwiającej ściganie się elektrycznymi mo-

delami samochodów sterowanymi radiem. RE–VOLT to dwadzieścia osiem antenkowych pojazdów i czternaście wspaniałych tras: supermarketów, muzeów i innych obiektów publicznych. Tryh multiplayer umożliwi wyścig 12 graczom na jednej z czterech aren. Możemy też szprycować samochodzik różnorakim sprzętem bojowym i okładać pancerzami. Dohrym dodatkiem jest edytor tras. Gra ukaże się w wersji na PeCeta (tylko z dopalaczem 3D), Playstation i N64.

RAGE OF MAGES 2: NECROMANCER

MONOLITH

Rozpoczęto produkcję sequela RAGE OF MAGES. NECROMANCER będzie połączeniem RPG i strategii. Programiści z Nival Entertainment udostępnią graczom ponad 40 nieliniowych misji, rozgrywających się w miastach, wioskach i na pustyniach Bliskiego Wschodu. Gracz przewodzi grupie podróżników walczących ze złem w postaci kościotrupów, zombich, szamanów i necromancerów. Poprzez

aktywną grę tworzy się niepowtarzalną postać głównego bohatera, której doświadczenie umożliwi ukończenie przygody. Nie zapomniano o trybie multiplayer — zmierzyć może się nawet 16 graczy. Ponad 200 broni, zbroi, czarów, przedmiotów, budynków, 52 nowe rasy i edytor map to tylko „skromne" dodatki.

TOPGUN

TITUS

Titus Software wykupiła od firmy Viacom Consumer Products prawa do stworzenia gry bazującej na filmowym hicie — TopGun. Prace nad przeniesieniem szkoły pilotów i filmowych postaci do wnętrza komputera już się rozpoczęły. Symulator lotu powinien się pojawić na półkach sklepowych w wersjach dla PC, N64, PlayStation i Dreamcast w trzecim kwartale 1999 roku.

GORKY-17

METROPOLIS/TOPWARE

Trwają prace nad tym miszmaszem przygodówki, turówki i RPG. W roku 2008 Rosjanie niszczą z niewiadomej przyczyny jedną ze swoich tajnych baz — Gorky–17. Kiedy rok później NATO przejmuje inną bazę na terenie Polski, lekceważy zawartość nowo odkrytych laboratoriów. Kontrolę nad okolicą przejmują zmutowane, humanoidalne potwory. Wysłany oddział badawczy

znika bez śladu, a na jego poszukiwanie wyrusza drugi oddział, kierowany przez gracza. Zapowiada się ciekawie.

INERTIA

MICROSOFT

Gigant z Redmond na dobre zajął się produkcją gier. W „Bezwładności" wcielamy się w postać kierowcy–komandosa wysłanego w uzbrojonym i opancerzonym pojeździe na najniebezpieczniejszą ze znanych ludzkości

planet — CX1X. Zdobywamy sławę, pieniądze i niszczymy wszystko, co się rusza. Dokładnie odwzorowano newtonowską fizykę (przyspieszenia, momenty sił, gęstości, aerodynamikę itp.). Nie jest to jednak symulator, lecz szybka gra akcji, imponująca liczbą efektów. Poznawane tereny są całkowicie interaktywne, co w połączeniu z resztą elementów tworzy zabójczą mieszaninę.

BATTLECRUISER: 3020 AD

INTERPLAY

Nadchodzi sequel BATTLECRUISER: 3000 AD. Wśród 45 nowych elementów najważniejsze są: tryb współpracy, możliwość importowania nowych modeli, światów, planet oraz konstruowania baz i miast na planetach, a stacji w kosmosie. Dodajmy zabójczą grafikę i kilka ciekawych trybów rozgrywek, a wyjdzie, że efekt może być całkiem, całkiem... Demo gry powinno pojawić się na najbliższych targach E3.

NIEREALNE KOPNIAKI

ZEN TAO INTERACTIVE

Grupa ZTI, bazując na silniku UNREAL postanowiła zrobić grę o Kung Fu. Przemierzymy cztery wirtualne lokacje, m.in. kopię klasztoru Shaolin, wcielimy się w któregoś z dwóch adeptów Kung Fu – kobietę lub mężczyznę. Nie ustalono jeszcze tytułu. Czekamy z niecierpliwością na demo, które powinno się pojawić pod koniec marca. Trzeba dodać, że komputerowe Kung Fu nie będzie uczyć nas tylko prania po mordzie. Poznamy również sekrety oddychania, dynamiki ciała i teorii walki.

TZAR

HAEMIMONT

Bułgarzy pracują nad debiutancką strategią spod znaku RTS, w której zostajesz księciem i odkrywasz przyczynę (i sprawcę) śmierci swego ojca. Postanawiasz zmierzyć się ze Złem i przy pomocy poddanych doprowadzić do ostatecznej konfrontacji. Autorzy brali przykład z WARCRAFT i THE SETTLERS. Dostaniemy olbrzymie mapy,

liczne misje, które uzupełniamy data–discami, ręcznie rysowane obiekty, wątek RPG i ekonomiczny oraz rozbudowany edytor misji i trzy rasy. Stawia to Tzara na równi z zachodnimi produkcjami.

REQUIEM: WRATH OF THE FALLEN

Jest to jedna z niewielu gier, które dają nam dostęp do Nieba i Piekła. Jako aniol Malachai zmierzymy się z armią czartów i innych rogatych, usmolonych stworzonek. Niejaki Lucyfer

postanowił zawładnąć ludzkością, a gracz musi mu w tym przeszkodzić. Po raz kolejny autorzy tworzą hybrydę FPP, RPG i przygodówki. Przemierzamy świat gry począwszy od najzwyklejszych ziemskich rejonów, by trafić do Requiem przypomina nieco Half–Life: problemy można rozwiązać siłą, użyć mózgu lub po prostu je ominąć. Olbrzymi świat gry tętni realnym życiem. Duży nacisk położono na komputerowych przeciwników, którzy nie idą na rzeź jak owieczki.

Gra ma ukazać się diabelnie szybko...

N.I.C.E. 2

MAGIC BYTES

Niemiecka firma kończy prace nad nowymi wyścigami samochodowymi — N.I.C.E.2. BMW 850 CSI, AC Cobra, Jaguar E–Type, McLaren F1, Dodge Viper, Ferrari F50, Porsche 911, Mercedes 300SL, Mercedes 600SL, VW Beetle i poczciwa „mydelniczka", to tylko kilka z dostępnych samochodów. Warto dodać, że doskonale przygotowanych. Felgi, lusterka, atrapy – wszystko jest niemal identyczne jak w rzeczywistości. Podobnie jest z kolizjami: zaliczenie np. znaku spowoduje odkształcenie karoserii, zderzaków

lub doprowadzi do rozbicia reflektorów. Równie dobrze dopracowano trasy: pustynie Egiptu, miasteczka Austrii, Niemiec, szosy hawajskie, wybrzeża Korsyki i inne. Czy N.I.C.E.2. zagrozi pozycji NFS3, zobaczymy jużza kilka miesięcy.

VULTURE

MARIA

Trzymamy kciuki — jeśli wszystko pójdzie zgodnie z biznesplanem, przybędzie na polskim rynku wydawców. Maria zaczyna podbój rynku używając trzech śmiercionośnych helikopterów i grupy do zadań specjalnych pod wodzą tajemniczego generała X. Zręcznościowa strzelanina z odrobiną strategii, to przyjemna mieszanka — zwłaszcza w cieszącej oko, nowoczesnej oprawie graficznej (do 1024x786). Grać będzie można solo lub multi, w trybie współpracy lub deathmatch. Premierę zapowiedziano na kwiecień.

dark stone

Od premiery kultowego DIABLO — mrocznej gry, która zawładnęła umysłami tysięcy graczy — upłynęły już dwa lata. Od tamtej pory żadna gra nawet nie zbliżyła się do poziomu prezentowanego przez diaboliczne dziecko [illegible]... tfu, firmy Blizzard. Dopiero teraz pojawiła się szansa na zmianę tej sytuacji. Kto ma niby zmienić obrót spraw? DARKSTONE — gra przygotowywana przez francuską firmę Delphine Software, a wydawana przez giganta branży — Electronic Arts. Prezentacja gry odbyła się pod koniec ubiegłego roku w Paryżu, w siedzibie Delphine. Byliśmy tam, a jakże. Najbardziej podobało nam się na Placu . Pardon, wracajmy do naszych kasztanów.

Autorzy DARKSTONE nie kryją się z tym, iż pomysł na grę i wiele rozwiązań zaczerpnęli z wiekopomnego dzieła firmy Blizzard, tchnącego oryginalnością niczym grobowiec stęchlizną. Głównym zamierzeniem Mrocznych Kamieniarzy było stworzenie gry wzorującej się na doskonałej prekursorce, ale z jednoczesnym ulepszeniem wielu elementów. Ponieważ technika, przez te dwa lata nie stała w miejscu, a raczej gnała wręcz nieprzytomnie naprzód, natychmiast daje

Bamse

Patrzcie, co czytają chłopaki z Delphine Software :)

się zauważyć znaczną różnicę w jakości grafiki. Klasyczny rzut izometryczny poszedł na emeryturę, a jego miejsce zajęło młode, ale jakże pewne siebie, w pełni trójwymiarowe środowisko. Kamerę pokazującą akcję można umieścić praktycznie w dowolnym miejscu — przed bohaterami, za ich plecami lub nawet w zupełnie innym zakątku krainy. Nie dość na tym, dowolność w skalowaniu obrazu jest zupełna! Słowem, grafika rzuca na kolana i nie pozwala się podnieść. Niesamowite wrażenie sprawiają zwłaszcza zachody słońca, migoczące blaski płomieni,

emanujące magiczną poświatą przedmioty półprzezroczyste powierzchnie, rozmaite efekty świetlne wywoływane przez oręż i generowane w czasie rzeczywistym cienie.

Aby kraina przedstawiona w DARKSTONE nie wyglądała pusto jak mongolski step, autorzy przygotowali ponad 180 postaci. Osiem z nich to bohaterowie, w których możemy się wcielić (rycerz, złodziej, magik lub duchowny — każda z postaci w wersji męskiej i żeńskiej inaczej), około 80 to wrogowie, z którymi przyjdzie nam się zmierzyć, a reszta to przechodnie, zwykli kowalscy świata RPG. Łatwo policzyć, że ta ostatnia grupa będzie się składać z blisko stu cyfrowych człowieczków. Zapewnia to grze spory realizm — wiele razy narzekaliśmy na brak „normalnych", nie związanych z tabulą postaci. Ludzie ci zajęci są swoimi sprawami: jedni kłócą się ze sklepikarzami, inni pracują na roli, jeszcze inni beztrosko przechadzają się uliczkami miast i po wsiowych gumnach. Gdzieniegdzie słychać kwilenie ptaszysk albo cykanie świerszczy. Cały świat DARKSTONE żyje. Zwiedzanie go jest zajęciem nader ciekawym — nie podróżujemy po samych tylko podziemiach, wypełnionych potworami niczym autobus w godzinie szczytu. Walkę ze złem niejednokrotnie zdarzy nam się toczyć na otwartej przestrzeni, na stepach, w borach i w lasach. Świat DARKSTONE to tajemnicza, ogromna, dobrze zaludniona kraina pełna zamczysk, ruin, pól uprawnych, jaskiń, puszczy, zagajników i malinowych chruśniaków.

Krokiem naprzód w dziedzinie gier diablopodobnych jest wprowadzenie do zabawy dwóch bohaterów, którymi steruje gracz. Oczywiście, jeżeli spojrzeć na to zagadnienie od strony czystego RPG nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, ponieważ kierowanie nawet sześcioosobową drużyną jest w takich grach na porządku dziennym. Jednak cała frajda polega na tym, że gracz w jednym momencie może kontrolować tylko jednego bohatera, a w tym czasie druga figurka posługuje się swoją zaprogramowaną inteligencją. Postać kierowana przez komputer zachowuje się bardzo różnie: czasami wpada w szał bojowy i szturmem rzuca się na wszystkich przeciwników, a innym razem stara się schronić za plecami towarzysza — samo życie.

Fabułę DARKSTONE można zaliczyć do bardzo wyeksploatowanego typu: wybawca świata kontra arcypotężny przeciwnik. Cóż, jeszcze raz trzeba uwolnić ludzkość od czyhającego na nią

straszliwego zagrożenia. Tym razem smok Draak — ostatni ze swego krwiożerczego rodu — pragnie dokonać totalnej zagłady gatunku człowieczego. Ambitny gość, nawet jak na smoka. Do zniszczenia przerośniętej jaszczurki potrzeba siedmiu kryształów, stworzonych przez pradawną gildię magów. Dopiero wyposażony

w powyższe kamienie, nasz bohater będzie w stanie w stanie rzucić wyzwanie smoczysku. Niestety, nie dane mu było spotkać pewnego młodziana, zwanego Dratewką... Będzie musiał sobie radzić bez szewskiego know–how.

Rozgrywka podzielona została na podróż po czterech krainach. W każdej z pierwszych trzech musisz wykonać po dwa „questy", kończące się odnalezieniem kryształów, a w ostatniej krainie już tylko jedno zadanie, uwieńczone ubiciem Draaka, ostatniego przedstawiciela wymierającego gatunku. I tu słyszę jak pytacie: po co zaprojektowano 21 questów? Nietrudno policzyć, że potrzeba ich tylko siedmiu. Przed każdą nową grą ta siódemka jest wybierana losowo, co sprawia, że w DARKSTONE można będzie grać wielokrotnie, nie ryzykując zbyt częstego powtarzania scenariuszy.

Dwa lata temu narzekaliśmy na zbyt małą liczbę diabelnych questów. Jak to wygląda w DARKSTONE? Na prezentacji gry pokazano nam tylko dwa: w pierwszym należało odszukać pewien magiczny krzyż, co wiązało się z dwukrotnym zejściem do podziemnej świątyni, a w drugim do zdobycia kryształu konieczne było zebranie składników mikstury, która miała uzdrowić starą kobietę. Na pozór niezbyt dużo w tym finezji, tym bardziej, że nie trzeba wcale wykonywać żadnych pomniejszych zadań (sub–questów). Nie trzeba, ale warto, jako że są one głównym źródłem dochodów. Policzmy: ze dwie godziny na kryształ, jeszcze kilka na ciekawe zadania poboczne — to sprawia, że fabuła staje się bardzo rozbudowana. Bez pieniędzy nie ma bowiem po co porywać się na silniejsze potwory. Potrzebne jest godne, firmowe uzbrojenie, nie jakieś tam podróby z dzielnicy portowej. Walka z Draakiem bez pełnego rynsztunku bojowego nie ma najmniejszego sensu.

Skoro mowa o gadżetach bojowych, to warto wspomnieć, że do dyspozycji będą aż 22 typy oręża i 32 czary! Nie koniec na tym: każdy topór, miecz, a nawet malutki sztylecik można zaczarować na kilka sposobów, zwiększając w ten sposób jego siłę perswazji. W połączeniu z pięcioma rodzajami zbroi (a każdy ma na dodatek po 6 poziomów wytrzymałości), daje to obłędną liczbę kombinacji wyposażenia. I nie jest to tylko zbędne bogactwo — w przeciwieństwie do na przykład Kwaka nie ma jednej, najlepszej i niezawodnej broni. Na każdego potwora skutecznie działa coś innego. Zupełnie jak z podrywaniem...

System cech traci klasykę. Zachowano podział na cztery [illegible]wowe wartości: siłę, zręczność, magię i [illegible]ność. Jako nowość wprowadzono współczynnik sytości albo, jak kto woli, głodu. Już nie można przez tydzień siedzieć w podziemiu i beztrosko zabijać potworów, od czasu do czasu trzeba coś przegryźć. Jak zwykle magowie mają najlepiej — nie muszą odwiedzać karczmy, ponieważ w ich repertuarze znajduje się zaklęcie „stoliczku nakryj się" i mogą sobie wyczarować np. Mac Dzik Menu w dowolnej chwili.

Wiadomo, że nowoczesna gierka bez zabawy w internecie jest atrakcyjna niczym Cindy Crawford z brodą i wąsami, czyli — tak sobie. Nie do końca wiadomo, jak będzie z DARKSTONE. Wersja beta oferuje możliwość zakładania na czas zabawy własnych serwerów. Na teraz pewne jest jedynie to, że obowiązywać będzie ośmioosobowy limit graczy w jednej rozgrywce. Dzięki temu udogodnieniu, bitwy nabiorą większego rozmachu i nareszcie będzie można w pełni wykorzystać potężne właściwości magów. Gra w trybie multiplayer będzie niosła jednak pewne ograniczenia w porównaniu do singla. Jednym z nich jest to, że każdy z graczy będzie mógł sterować tylko jedną postacią, a nie dwiema.

Kto wygra w walce o pierwszeństwo na listach przebojów? Trudno jest jeszcze powiedzieć. Na razie pozostaje nam czekać. Rzesza miłośników erpegowych rozrywek ulegnie zapewne podziałowi — część za priorytetowe zadanie uzna uwolnienie świata od bezczelnego smoka, a inni jeszcze raz zapuszczą się w najgłębsze obszary Tartaru w poszukiwaniu „drugiego diabła". Szkoda, że w realnym życiu nie można się rozdwoić tak jak w DARKSTONE i ciąć w obie gry naraz...

Wsparcie erpegowe: Cenel
Serdeczne podziękowania dla Chloé Rothwell z Electronic Arts oraz firmą IPS Computer Group. Thanks Chloé.

SAGA
RAGE OF THE VIKINGS

Hej, pingawe kudy polubnia! Synowie Odyna wracają, aby dokonać potwornej rzezi!

Szkoda jedynie, że tylko na ekranach komputerów. Francuska firma Cryo Interactive, znana ze swych poszukiwań nowych rozwiązań i źródeł inspiracji (najlepsze dowody to LOST EDEN czy VERSAILLES), postanowiła wskrzesić potężnych, siejących niegdyś przerażenie wojowników oraz cały ich świat. Powstała SAGA: RAGE OF THE VIKINGS — strategia czasu rzeczywistego, sięgająca do korzeni gatunku.

Zdaję sobie sprawę, że na dźwięk słowa RTS wielu z was widzi zbitą grupkę czołgów atakujących jeden mały cel, lecz zapewniam, że nie doświadczycie tego podczas zabawy w SAGA. W najnowszym projekcie, Cryo położyło nacisk na fabularną stronę rozgrywki. Każda postać będzie posiadać indywidualne predyspozycje, na podstawie których gracz będzie oddelegowywał ją do różnych zadań. Na przykład, Walkyria będzie bardzo sprawna w walce, jednakże wykorzystywanie jej do codziennych prac nie jest najlepszym pomysłem. W wersji beta programu, na podstawie której powstał niniejszy tekst, algorytm zdolności i predyspozycji nie został jeszcze do końca dopracowany, lecz autorzy gry zapewniają, że w finalnej wersji gry wszystko będzie działało bez zarzutu. Nieoficjalnie dowiedzieliśmy się też, że w SAGA znajdzie się „interaktywna instrukcja" w języku HTML, aby za pomocą hypertekstu gracze mogli szybko i łatwo odszukać interesujące ich tematy. Przejdźmy jednak do ważniejszych kwestii — zajmijmy się mianowicie kwestią budowy zaplecza.

Gra rozpoczynana będzie bez żadnych macierzystych budowli, a jedynie z grupką osadników (mówiących z silnym północnym akcentem, z tymi wszystkimi „ach" i „ech" na końcach wyrazów), którzy będą dopiero musieli postawić wioskę. Na ten twór urbanistyczny składać będą się zwykłe chaty, w których rodzić się będą nowi członkowie klanu, stajnie, warsztaty oraz stocznie, gdzie szkutnicy zajmą się budową nowych statków. Poza tym, stawiane będą budowle magiczne, jak pogańskie świątynie i chrześcijańskie kościoły — dzięki nim, kierowany klan będzie mógł razić swych wrogów czarami lub bronić się przed magicznymi atakami.

Co ciekawe, w grze bardzo istotny będzie roczny cykl pogodowy. Tak jak w życiu, przez pewien czas trwa lato (za krótko...), które przechodzi później w jesień, ta w zimę, wiosnę, z powrotem lato... To ważne, gdyż jeśli zboże zasieje się zbyt późno, plony diabli wezmą. Podobnie będzie w przypadku budowy statków — skute lodem morze niezbyt nadaje się do wodowania czegokolwiek. Zimą będzie także trudniej zdobyć nowy pokarm — nawet zwierzyna pochowa się głęboko w lasach. Dlatego też warto, aby zapobiegliwy przywódca plemienia wybudował w odpowiednim czasie spichlerz.

Zabawie w SAGA towarzyszy skoczna, nowoczesna muzyka, grana na tradycyjnych ludowych instrumentach — bębnach, lutniach i piszczałkach. Akcja przedstawiana jest w izometrycznym rzucie, przez co gra wygląda nieco archaicznie, lecz zapewniam, że trudno byłoby wymyślić lepszy sposób ukazania wydarzeń. Niektóre rozwiązania są schematyczne, za to grafika jest czytelna i dość szczegółowa. Chociaż może wydawać się to nieprawdopodobne, gra nadrabia pięknym, fantastycznie zrealizowanym wprowadzeniem. SAGA ma naprawdę miłe początki.

W świecie Vikingów żyją postaci z wierzeń i kultury tego ludu. Tak — poza dumnymi wojownikami, w SAGA pojawią się postaci mniej lub bardziej fantastyczne, jak gigantyczne węże morskie, krasnoludy, trolle, elfy czy minotaury. Jeśli znudzi się wam wyrzynanie wszystkiego i wszystkich jako Wikingowie, możecie przesiąść się na tron innej rasy. Każda z nich ma swoje plusy i minusy. Na przykład, centaury są bystrymi i sprawnymi wojownikami, nie kwapią się jednak do używania magii.

MOR

Na początku, długo przed wszystkimi znanymi dziś strzelankami określanymi mianem FPP, był sobie WOLFENSTEIN 3–D. Wraz z grupą kolegów, gdzie prym wiedli John Carmack i John Romero — dziś, żyjące legendy. Od tego czasu wiele zdążyło się zmienić. Romero odszedł z macierzystego Id Software, aby zająć się własnym projektem, DAIKATANA, na rynku zaś powstało mnóstwo nowych, mniejszych lub większych firm, próbujących stanąć do walki z prekursorami gatunku. Nawet poczciwy LucasArts dorzucił swoje trzy grosze, wydając osadzone w świecie „Gwiezdnych Wojen" DARK FORCES. Dziś, prawie dziesięć lat po legendarnym WOLFENSTEIN, gdy temat zdaje się być już nieco zapomniany, arcytrudnego zadania godnej ekshumacji starego pomysłu podjęła się grupa naszych rodzimych programistów — Corwin Studios.

Zdaję sobie sprawę, że terminy „polscy programiści" i „światowa jakość" jakoś nie zwykły grzecznie iść ze sobą w parze. Pochwalne i optymistyczne recenzje w kraju nie zawsze odzwierciedlają to, jak przyjmowane są te gry za granicą. Przyszłość niesie jednak zmiany, zaś zwiastunem lepszego jutra jest MORTYR — bazująca na klimacie WOLFENSTEIN [illegible] w czasach II Wojny Światowej.

BRUNATNA PRZYSZŁOŚĆ

Zgodnie z towarzyszącą MORTYR legendą, II Wojnę Światową wygrali Niemcy. Jak się jednak okazuje, wcale nie w wyniku sprzyjających warunków czy świetnie wyszkolonych wojsk, tylko dzięki... powrotowi z przyszłości — w 2093 roku skonstruowali oni potężną broń, którą dzięki [illegible] czasu przenieśli w przeszłość, do roku 1944. Przy użyciu Wunderwaffe udało się wojskom Adolfa pokonać wrogów Trzeciej Rzeszy. Nikt nie przewidział jednak, że w szeregach hitlerowców pojawią się zdrajcy. Pracujący dla nazistów uczony, Jurgen Mortyr, dowiedział się o szatańskich planach swych znienawidzonych mocodawców i postanowił przysłużyć się całemu światu. Jego jedyną nadzieją był syn, Sebastian. Niewiele myśląc, ojciec wpakował Mortyra juniora do wehikułu czasu i wysłał go w rok 1944. W tym momencie, gracz — jako Sebastian Mortyr — rusza na samotną krucjatę przeciwko całej Trzeciej Rzeszy.

Fabuła nigdy nie była najistotniejszą rzeczą w grach typu FPP. Ostatnio scenariusz zaczyna jednak odgrywać coraz to ważniejszą rolę. Na usta cisną się przykłady SiN i HALF–LIFE, jednakże już niedługo, obok tych tytułów, jednym tchem wymienimy także MORTYR. Właśnie przez scenariusz, wciąż niepewny jest termin premiery gry. W początkowych założeniach twórców, Mortyr miał pojawić się w położonym gdzieś w Niemczech, mrocznym zamku i urządzić w nim objazdowy teatrzyk grozy. Przez pierwszą część gry Sebastian miał przedzierać się do piwnic gmachu. Druga część akcji toczącej się w tym samym zamku, miała rozegrać się o kilka lat (czasu świata gry) później. Tak było kiedyś, jednakże dziś wiadomo już, że druga część, rozgrywająca się po zniszczeniu przez gracza superbroni, będzie dziać się w przyszłości — kiedy to Sebastian wypruwać zacznie flaki n–temu pokoleniu hitlerowców. Zmiana fabuły gry zmusiło jej twórców do przełożenia terminu planowanej premiery i ponownego zakasania rękawów. Wprawdzie rok 1944 jest już w zasadzie skończony, ale wielką niewiadomą wciąż pozostaje wygląd leveli, broni i przeciwników z końca XXI stulecia.

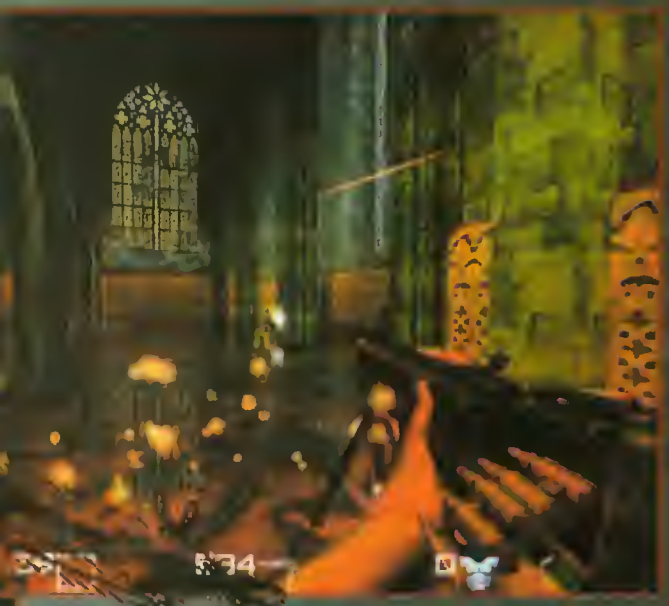
GDZIE SPLUNIESZ, TAM HITLEROWIEC

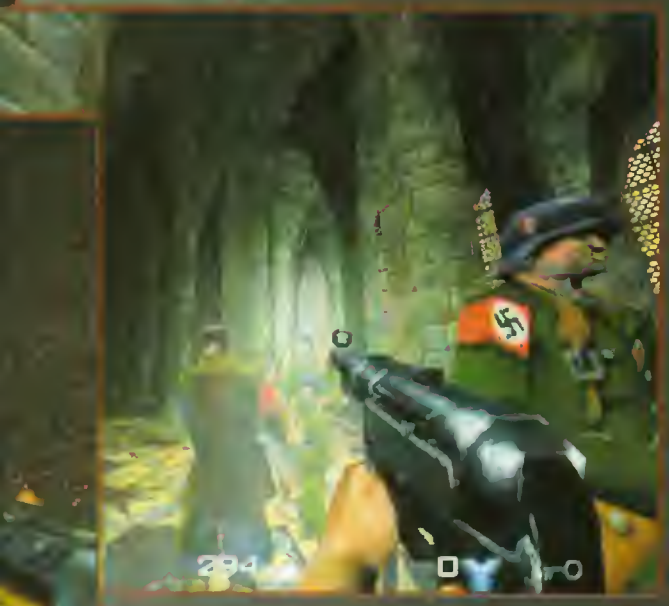
Corwin Studios pracują pełną parą. Gdyby MORTYR ukazał się już dziś, aprobatę i szacunek miałby w kieszeni — gra wygląda świetnie (przynajmniej na statycznych screenach). Nie można zapominać, że gra ukończona jest jak na razie w ok. sześćdziesięciu procent i do premiery pozostało nam zapewne jeszcze trochę czasu. Zastrzeżenia mogą budzić jedynie dość kanciaste sylwetki przeciwników, lecz jestem niemal pewny, że do momentu premiery gry niedociągnięcie to zostanie poprawione.

RTYR

SS znowu rządzi. W alternatywnej rzeczyw

Mamut





Należy zwrócić uwagę na bardzo interesujące podejście twórców do kwestii relacji kula–śmierć. Czy nie denerwowało was nigdy to, że nawet strzelając z bardzo mocnej giwery nie byliście w stanie powalić jednym strzałem nikogo poza szczurem czy bezbronnym niewolnikiem Nali? W MORTYR, przeciwnicy będą padać po jednym, dwóch strzałach — tak jak w życiu. Nie myślcie jednak, że będzie przez to łatwiej przeżyć. Wrogów będą setki i co więcej, nazistowskie świnie będą potrafiły ze sobą współpracować. Opłaci się „zdjęcie" oficera, gdyż szeregowcy będą przez chwilę zdezorientowani po stracie dowódcy, gdy nikt nie będzie kierował ich działaniami.

Wrogowie nie mają zamiaru bezmyślnie stać i czekać na Mortyra. Będą wciąż w ruchu, będą rozglądać się po okolicy, patrolować wyznaczone odcinki... Ma to zlikwidować nudę po oczyszczeniu z przeciwników danego kawałka terenu. Bardzo możliwe, że w korytarzu, który stał się grobowcem dla czterdziestu żołnierzy, pojawi się jeszcze kilku strażników — akurat tędy przechodzili. Co do mnogości przeciwników, to nie powinno być nudno. Głównie przyjdzie walczyć z szeregowcami Wermahtu w charakterystycznych hełmach, zaś poza nimi trafi cie na oficerów z czaszkami na czapkach oraz na jednostki specjalne. Nie znaczy to jednak, że przyjdzie tłuc się jedynie z trzema rodzajami żołnierzy — twórcy gry obiecują ponad 20 rodzajów jednostek! Nie można zapomnieć także o tych nazi, z którymi będziemy toczyć słuszny bój w odległej przyszłości. Jako niewątpliwą niespodziankę wymienić należy też ciężkie wozy bojowe oraz czołg „Tiger".

Uzbrojenie, zwłaszcza w części rozgrywanej w 1944 roku, ma być „prawdziwe". Będziecie mogli przypiekać faszystów miotaczem ognia, skopać ciężkim wojskowym glanem, popieścić z MP–40, MG–42, Schmeissera, a nawet zastrzelić z wyrzutni rakiet o poetycko brzmiącej nazwie Panzerfaust. Zapowiada się ona nader intrygująco: siła wybuchu jej pocisku ma być zgodna z historyczną rzeczywistością, tak że gdy trafione zostanie miejsce oddalone powiedzmy 15–20 metrów od Sebastiana Mortyra, będziecie mogli jedynie zeskrobać jego szczątki żyletką ze ścian. O, czy to mój żołądek?.. Tak czy inaczej, weterani QUAKE 2, gdzie siła rakietnicy została wyraźnie osłabiona, będą musieli nieco potrenować. Co zaś tyczy się sekcji rozgrywanej w 2093 roku, to możemy spodziewać się przede wszystkim usprawnionych wersji broni znanej z dzisiejszych czasów — AK–47, Uzi, M–16.

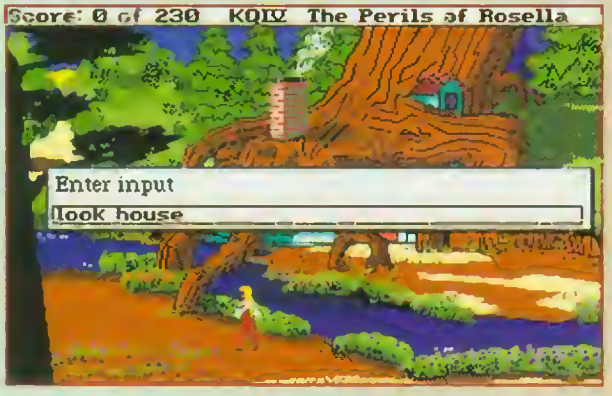
...NA ZACHÓD MABSZ

Równie interesująco prezentować ma się tryb multiplayer programu. Z racji, że gra powstaje w Polsce, możemy mieć nadzieję, że także i sieciowa rozgrywka będzie działała sprawnie — rodzimi programiści powinni orientować się w problemach, z jakimi spotykają się nadwiślańscy gracze. Dowiedzieliśmy się, że MORTYR umożliwi tradycyjny Death-Match, zabawę w trybie Cooperative oraz CTF. Już gotowe są specjalne poziomy dla wymienionych wyżej rozgrywek, tak też bądźmy dobrej myśli. Mam tylko nadzieję, że budowa gry umożliwi bezbolesne tworzenie nowych leveli oraz konwersji. Wszak to dzięki temu sieciowe gry mają rację bytu, czyż nie?

MORTYR już dziś ma bardzo silną konkurencję. Wydane niedawno HALF–LIFE, BLOOD 2 oraz SiN trzymają się jak dotąd świetnie i nic nie wskazuje na to, aby ich popularność miała w najbliższym czasie ulec zmniejszeniu. Tymczasem, wielkimi krokami zbliżają się premiery trzeciego już z kolei QUAKE oraz DUKE NUKEM: FOREVER. Gdzieś daleko z tyłu popiskuje zaś cichutko PREY, który powstaje już tak długo, że prawie wszyscy zdążyli o nim zapomnieć. Jak na dłoni widać zatem, że przed Corwin Studios stoi bardzo trudne zadanie. Nie tylko ze względu na potężną konkurencję i nieubłagany upływ czasu. Niespodziewanie, grupka twórczych ludzi stała się szwadronem bohaterów narodowych. Oby wytrzymali to ciśnienie oczekiwań...

KING'S QUEST STORY

W roku 1984 pojawiła się pierwsza gra przygodowa posiadająca grafikę, animację i dźwięk — KING'S QUEST: QUEST FOR A CROWN. Do tamtej pory nieliczni posiadacze komputerów zagrywali się w tekstówki i pojawienie się takiego cudenka było dla nich prawdziwym szokiem. Wyobraźcie sobie, że pierwszy KQ zajmował jedna dyskietkę 5.25" o pojemności 360 kB, ale za to wypchaną niemal po brzegi (wolnych pozostawało tylko 15 kB). I nie była to zwykła dyskietka: gra stanowiła jednocześnie system operacyjny, należało ją włożyć do stacji przed włączeniem komputera. Niedługo po premierze pojawiła się również wersja nie zawierająca systemu operacyjnego, przebój na piracim rynku warszawskiej giełdy komputerowej.



O czym traktowała gra? Młodzieniec o imieniu Graham — giermek starzejącego się króla Edwarda Benevolenta — otrzymał od swego władcy zadanie odszukania trzech magicznych przedmiotów, które miały zapewnić krainie Daventry spokój i dostatek. Były to: lustro przepowiadające przyszłość, tarcza, której nie potrafił przebić żaden oręż oraz skrzynia wiecznie wypełniona złotem. Graham oczywiście wykonał zadanie, za co otrzymał koronę Daventry w spadku. Interfejs użytkownika (tzw. system AGI — Adventure Game Interpreter) pozostał tekstowy — zadaniem graczy było wpisywanie poleceń z klawiatury. Niektórych doprowadzało to do szału, Sierra jednak była dumna z AGI i dopiero w roku 1989 przerzuciła się na interfejs ikonowy. Już wcześniej szefostwo firmy wpadło na pomysł ponownego wydania najstarszych tytułów, tyle że w lepszej oprawie graficznej. Powstała „odgrzewka" pierwszego KING'S QUEST — z lepszą grafiką, ale poleceniami wciąż wklepywanymi z klawiatury.

W rok po premierze KQ, wydano drugą część przygód Grahama, już króla — KING'S QUEST 2: ROMANCING THE THRONE. Magiczne lustro kazało mu szukać branki, gdyż władca musi mieć potomstwo. Dzielny Graham i tym razem sobie poradził, ale gracze zaczęli kręcić nosem: zarówno szata graficzna jak i sterownik pozostały niezmienione. Krecili dalej (i z tych samych powodów) po wydaniu trzeciej części, o podtytule TO HEIR IS HUMAN. Autorzy mocno pogmatwali fabułę KQ3: zamiast króla Grahama, w roli głównej wystąpił Gwydion — pastuch poniewierany przez złego czarnoksiężnika Manannana. Po pokonaniu oprawcy Gwydion wypłynął w rejs piracim statkiem, który niby to przypadkiem zawiózł chłopca do krainy Daventry. Tam okazało się, że z młodzieńca żaden pastuch, tylko syn króla Grahama, Alexander. I znów wszyscy żyli długo i szczęśliwie.

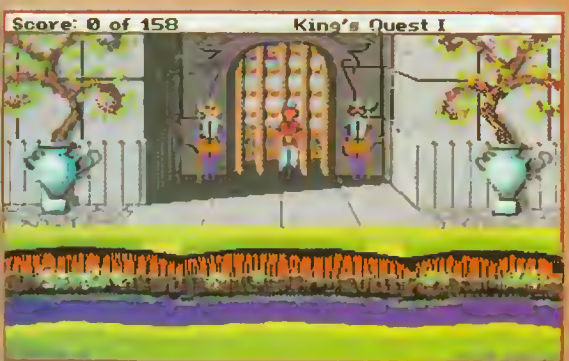
Do czasu. A raczej do 1988 roku, kiedy to wydano czwartą część sagi rodu Grahamów — PERILS OF ROSELLA. Tym razem w roli głównej wystąpiła Rosella — córka śmiertelnie chorego króla Grahama. Samotnie wyruszyła w poszukiwaniu jabłka życia, które uzdrowiło jej ojca. Ta gra miała już znacznie poprawioną grafikę w trybie EGA, działała tylko na komputerach klasy AT (XT odeszło w zapomnienie) i obsługiwała niektóre karty

dźwiękowe! Jednak zagadki nie były na tyle ciekawe, aby wywołać aplauz graczy, a [illegible] wpisywanie poleceń z klawiatury doprowadzało już wszystkich do białej gorączki. Nadszedł czas na zmiany.

KING'S QUEST 5 (ABSENCE MAKES THE HEART GO YONDER!) był inny: grafika tylko w trybie VGA w 256 kolorach, wreszcie ikonowy system wydawania poleceń (tzw. system SCI — Sierra Creative Interpreter). Niestety zabrakło ciekawych pomysłów na zagadki. Gra może nie była aż tak nudna, jak wydany niemal równolegle SPACE QUEST 4, ale wraz tekstowym sterownikiem znikła z gier Sierry magia. Głównym bohaterem ponownie został król Graham. Zły czarnoksiężnik Mordack, notabene brat Manannana z trzeciej części, zminiaturyzował zamek królewski. Graham musiał pokonać potężnego maga i uratować rodzinę.

Szósta część (HEIR TODAY, GONE TOMORROW) wyglądała tak jak piąta. Gracz ponownie sterował księciem Alexandrem. Fabuła była [illegible] identyczna jak w części drugiej — znów poszło o kobietę. Tym razem młody następca tronu wyruszył na poszukiwanie narzeczonej. Księżniczka Cassandra była uwięziona w wieży. Alexander musiał przemierzyć [illegible] pięć światów, aby ją uwolnić i poślubić.

I wreszcie, na początku 1995 roku ukazała się część siódma sagi — PRINCELESS BRIDE. Tym razem przyszło nam sterować na zmianę to księżniczką Rosella, to królową Valanice. Władczyni próbowała właśnie przekonać swoją córkę do małżeństwa, kiedy czarownica Malicia porwała księżniczkę i postanowiła zniszczyć Daventry. Obie wesołe urodzone bohaterki musiały się ostro napracować, aby uratować całą krainę od zagłady. [illegible] Rosella nawet zyskała męża. KING'S QUEST 7 adresowano do młodszych graczy, co znalazło wyraz w pięknej, animowanej grafice i niezbyt trudnych zagadkach. Poradnik nie można było ani zwinąć, ani wykonać żadnej czynności, która uniemożliwiłaby ukończenie gry.



Tak pokrótce wygląda historia serii KING'S QUEST. Można ją utożsamić z historią całego gatunku gier przygodowych. [illegible] odcisnęły tu bowiem swoje piętno wszystkie trendy i mody, z jakimi mieliśmy przyjemność obcować przez te wszystkie lata. Teraz pozostaje tylko zagrać w część ósmą — KING'S QUEST MASK OF ETERNITY. Ale najpierw przeczytajcie recenzje. Opisane powyżej gry, reportaże z ich produkcji i parę innych ciekawostek zawarto zaś na jednej płycie, zatytułowanej KING'S QUEST ANTHOLOGIES. Dla maniaków idealna.

Czy masz już
DOSYĆ
ciągłych komunikatów Twojego PeCeta o małej pamięci RAM, małej ilości miejsca na twardym dysku, wolnym procesorze, braku akceleratora...

Chcesz to
ZMIENIĆ
wpadnij do nas!!! Zbudujemy Ci komputer marzeń a w rozliczeniu przyjmiemy Twój stary!!! Będziesz miał pewność, że wszystko co uruchomisz zadziała a gra będzie płynna. Nie trać czasu i dzwoń!!!

W ofercie także:
✓ faksmodemy
✓ skanery

EDOX

ZAPRASZAMY!!!

EDOX s.c. ul. E. Ciołka 8 pok.118, 01-402 Warszawa
tel/fax: (022) 36 01 22, (0602) 71 96 37; edox@zigzag.p
pon. - pt. 9[00] - 17[00], sobota 9[00] - 14[00]

INTRO

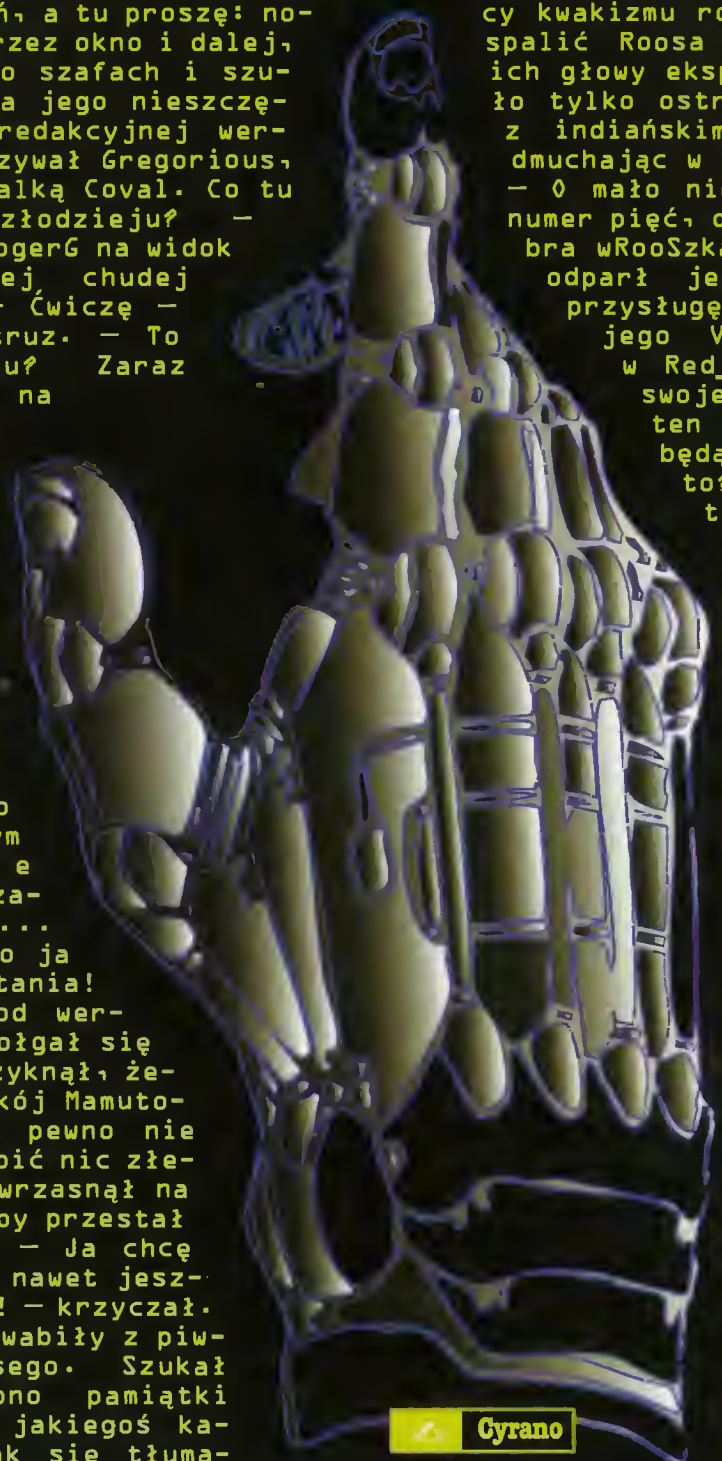
Przy komputerze zegarom śmierć

Nigdzie człowiek nie jest już bezpieczny, a najmniej we własnej Red_Akcji. Wydawałoby się, że wszyscy znamy Mamuta jak własną kieszeń, a tu proszę: nocą wlazł przez okno i dalej, buszować po szafach i szufladach. Na jego nieszczęście, na redakcyjnej wersalce spoczywał Gregorious, a pod wersalką Coval. Co tu robisz, złodzieju? — wrzasnął RogerG na widok zamaskowanej chudej postaci. — Ćwiczę — odparł intruz. — To ty Mamciu? Zaraz spadnie na ciebie zgniła ręka sprawiedliwości! — — A ty co tu robisz? — bezczelnie spytał podejrzany. — Śpię, bo mi się w tym chaosie drzwi zatrzasnęły... Zresztą, to ja zadaję pytania!

Wtedy spod wersalki wyczołgał się Coval i krzyknął, żeby dać spokój Mamutowi, bo na pewno nie chciał zrobić nic złego. Mamut wrzasnął na Covala, żeby przestał baldurzyć. — Ja chcę być zły! A nawet jeszcze gorszy! — krzyczał.

Hałasy wywabiły z piwnicy Bamsego. Szukał tam podobno pamiątki z Paryża, jakiegoś kamienia (tak się tłumaczył), ale że skradał się do drzwi wyjściowych, a spod koszuli wysypały mu się redakcyjne grzybki szczęścia i mikstura „Wypij mnie" — dostał w maskę. Dostałby jeszcze za inne kwestie, ale nagle wszystkich oślepił blask bijący zza okien. To wyznawcy kwakizmu rozpalali stos, żeby spalić Roosa za herezję. Nagle ich głowy eksplodowały. — To było tylko ostrzeżenie — krzyknął z indiańskim akcentem Yanoos, dmuchając w lufę dziwnej broni. — O mało nie doszło do rzeźni numer pięć, dzięki — wysapał Dobra wRooSzka. — Nie ma za co — odparł jego wybawca. — Za przysługę wziąłem sobie twojego Vipera. A wy tam w Red_Akcji, zabierajcie swoje tyłki. Przejmuję ten interes. Zaraz tu będą moje chłopaki. Jak to? — spytaliśmy. -Tak to — odpowiedziało echo. Wszystkim tak się przynajmniej wydawało, a to był Ator. Podjechał pod same drzwi nowym wózkiem. — Dostałem go do testowania — wyjaśnił z tajemniczym uśmieszkiem, zapominając, że zapomniał oddać.

Kiedy przyszli gangsterzy, my też byliśmy już zorganizowani. Głównego mafioza posadziliśmy przy komputerze, włączyliśmy mu Myth 2 i też zapomniał, o całym świecie. Wyłączył komórkę, odłożył gnata, grał, grał, grał... Po tygodniu chłopcy z miasta przerwali oblężenie, bo nie miał im kto wydawać rozkazów. A my doszliśmy do wniosku że gry, kradnąc czas, zapobiegają rozwojowi przestępczości zorganizowanej.



Cyrano

NIE KRADNIJ! JEŚLI NIE UMIESZ...

THIEF: THE DARK PROJECT

PODANO NA CYBERTALERZY Reset CD 99

THIEF: THE DARK PROJECT krążył wśród nas już od dawna, od czasów premiery QUAKE. Mimo, że pracował nad nim legendarny skład autorski Looking Glass Studios **THIEF** zawsze pozostawał w cieniu głośniejszych tematów. Co jakiś czas jedynie, ktoś nieśmiało bąknął pod nosem, że **THE DARK PROJECT** może okazać się czymś innym, wykraczającym daleko poza schematy gier komputerowych... Nikt jednak nie odważył się zagłębić w tajemnice Mrocznego Projektu.

CÓŻ ZA NIEDOPATRZENIE!

Chyba nikt z nas nie był do końca przygotowany na nadejście **THIEF**. Tym lepiej świadczy to o nim. Wkradł się po cichu, jakby tylnimi drzwiami i skradł ostatnie wątpliwości, że potencjał twórczy autorów „komputerowej rozrywki" jest wciąż przeogromny. A może inaczej? Pozostawał niezauważony, mijany przez wielkie tytuły jak TRESPASSER czy HALF-LIFE, aby nagle — chwilę po nich — uderzyć jak grom z jasnego nieba.

Jedno jest pewne. **THIEF: THE DARK PROJECT** to prawdziwe arcydzieło. Granica pomiędzy grą komputerową i rzeczywistością została przełamana.

DO CZEGO TO PODOBNE?!

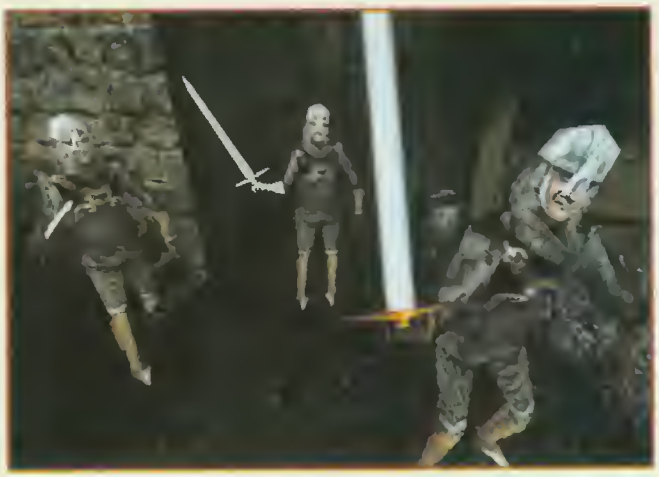
Bardzo rzadko pojawia się gra, która wywraca cię na drugą stronę. Mówię o grach, które prócz przemyślanych rozwiązań merytorycznych i technicznych posiadają pewien nieuchwytny pierwiastek, każący uznać je za coś wyjątkowego. W pewne tytuły autorzy włożyli część siebie samych. Również „Złodziej" skradł duszę swoim twórcom.

Jeśli po obejrzeniu obrazków z gry doszedłeś do wniosku, że będziesz uganiał się z mieczem za rycerzami po ulicach wielkiego grodu, muszę cię zawieść. Wprawdzie **THIEF** rozgrywany jest w pełnym trójwymiarze, ale na tym kończy się jego podobieństwo do QUAKE czy HALF-LIFE. Gra znacznie bliższa jest pozycjom czysto przygodowym.

Tytułowy bohater nosi imię Garret i jest złodziejem. Nie byle jakim złodziejem — potrafi wślizgnąć się niezauważony do silnie strzeżonego pomieszczenia, odwrócić uwagę strażników aby uniknąć walki i ukraść wszystko, co wartościowe. Posługuje się ma-

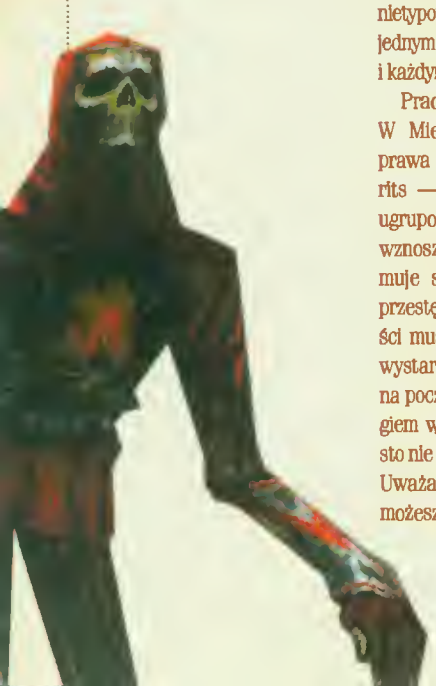
gią? Zaawansowaną techniką? Nie, nic z tego: Garret stosuje sztuczki stare jak świat — wie, kiedy siedzieć jak mysz pod miotłą, gdzie ukryć się, aby być niewidocznym i kogo atakować, a kogo oszczędzić.

Areną wydarzeń THIEF: THE DARK PROJECT jest wielkie, pełne zaułków i placów Miasto, w którym pradawna magia ściera się z maszynami parowymi i prymitywną elektroniką. Jak w każdym mieście, możesz tu spotkać bogatych i biednych, szlachetnych i drani, równie łatwo możesz wzbogacić się jak i zostać doszczętnie ograbionym. Jako młody chłopak, Garret zarabiał na życie kradnąc po partacku sakiewki nierozważnym obywatelom. Pewnego razu jednak, dzieciak porwał się na nieodpowiednią



osobę — na fachowca z sekretnego cechu złodziejskiego. Niedoszła ofiara dostrzegła talent chłopaka i zdecydowała się dokształcić złodziejaszka w tym nietypowym fachu. Ucząc się pilnie, Garret stał się jednym z Keepers — najlepszych złodziei na tym i każdym innym świecie.

Pracę każdego kryminalisty utrudnia policja. W Mieście rolę stróżów prawa odgrywają Hammerits — na wpół religijne ugrupowanie, które prócz wznoszenia modłów zajmuje się także łapaniem przestępców. Te wiadomości muszą ci w zupełności wystarczyć. Przynajmniej na początek — wraz z biegiem wypadków, całe miasto nie raz stanie na głowie. Uważaj jak kosisz, bo możesz trafić na kamień...



Złodziejskie Rzemiosło

Akcję THIEF obserwujesz z perspektywy tytułowego złodzieja, jednak w przeciwieństwie do innych gier spod znaku FPP, trudno w THE DARK PROJECT o pojedynki i inne heroiczne zrywy z bronią w ręku. Pierwszą zasadą, towarzyszącą grze, powinno być „światło i dźwięk to twoi wrogowie". Podczas wykonywania misji bardzo istotne jest, aby jak najdłużej pozostawał niezauważony. Pojedynki ze strażnikami są piekielnie wyczerpujące, zaś każde spotkanie może zakończyć się wezwaniem posiłków i ogólną paniką. Tego, z oczywistych powodów, należy uniknąć. Garret przez cały czas powinien poruszać się pod osłoną mroku. W kontrolowaniu „niewidzialności" bardzo pomocny okazuje się być umieszczony na dole ekranu kryształ, wskazujący jak bardzo Garret widoczny jest dla przechodniów. Im słabszy jest blask klejnotu — tym lepiej. Jeśli chodzi o dźwięk, to kroki Garreta są w stanie go zdradzić. Musisz polegać na twym zmyśle słuchu. Na przykład, jeśli przebiegniesz po kamiennej lub stalowej podłodze, kroki będą znacznie bardziej słyszalne, niż jeśliby obrał drogę przez puchate dywany. Co ciekawe, w THIEF wprowadzono dwa odrębne klawisze, odpowiedzialne za chodzenie i bieganie. Im wolniej będziesz się poruszał, tym mniej zrobisz hałasu. Zrazu może to wydać się nieco skomplikowane, nie lękaj się jednak. W praktyce ciche poruszanie się nie powinno sprawiać większych trudności. Przed rozpoczęciem właściwej gry, możesz także przystąpić do treningu, podczas którego instruktor naświetli ci wszystkie problemy.

Oczywiście, żadna metoda nie jest doskonała i musisz liczyć się z tym, że prędzej czy później ktoś zauważy nieproszonego gościa. Dostępnych środków perswazji masz niewiele, jednakże w praktyce trudno o lepiej dobrany „niezbędnik". Najrzadziej używanym narzędziem powinien być miecz — pojedynki trwają na ogół długo, zaś szczęk stali i krzyki strażnika bardzo łatwo mogą postawić na nogi cały garnizon. Poza tym, po walce pozostają plamy krwi, które — zauważone — mogą ściągnąć ci na kark całą obsługę obiektu. Znacznie bardziej praktyczny okazuje się obuch, którym można ogłuszyć nie spodziewających się niczego strażników. Poza tym, masz do dys-

pozycji łuk, którego zalety są wręcz nieprzyzwoite — „niewygodnych" strażników możesz zdejmować cichutko i z dużej odległości. Do dyspozycji złodzieja oddane zostały różne rodzaje strzał. Do najważniejszych należą te, których groty umoczone zostały w święconej wodzie — jest to jedyna broń skuteczna przeciwko żywym trupom i upiorom. W każdym przypadku, ciało ofiary można z miejsca zbrodni zabrać i przenieść w inne, bardziej odpowiednie, takie które zagwarantuje nam, że denat nie zostanie odnaleziony zbyt szybko.

Dobry złodziej to dyskretny złodziej. Przeciwnicy potrafią nie tylko wzniecić alarm, winieneś liczyć się z ich niesamowitą inteligencją. Gdy przypadkowo (lub nie) zrzucisz ze stołu butelkę, która z trzaskiem rozbije się na podłodze, możesz spodziewać się rychłego nadejścia straży. Usłyszysz zbliżające się kroki, teksty typu „wyjdź, bo i tak cię złapię" i nagle poczujesz, że mimowolnie wstrzymujesz oddech i pragniesz jeszcze bardziej wtopić się w cień, w którym stoisz. W momencie, gdy spróbujesz wybiec z kryjówki i pognać przed siebie, przeżyjesz wielki szok. Kiedy jeden ze strażników będzie odcinał ci drogę zamykając jedyne drzwi, inny pogna prosto na ciebie, z obnażonym mieczem w garści. I nie myśl, że będzie bezmyślnie omijał wszelkie przeszkody. Po prostu odrzuci na bok stojące na drodze krzesło lub wskoczy na tarasujący przejście stół. Chwilę potem, większość straży obiektu będzie szukać intruza. Czyli ciebie.

Kradzież doskonała

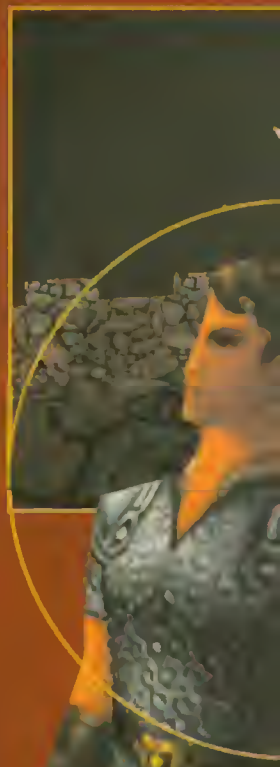
Kolejne misje **THIEF: THE DARK PROJECT** ułożone zostały w pewną logiczną całość, dzięki czemu obok właściwej gry opowiadana jest niesamowita, wciągająca historia. Pomiędzy poszczególnymi zadaniami wyświetlane są przerywniki filmowe, ilustrujące kolejne wydarzenia i przedstawiające co istotniejsze postaci. Na uwagę zasługuje technika ich wykonania: nie są to ani rendery, ani filmy kręcone techniką bluebox. Jako jedna z niewielu produkcji, **THIEF** może pochwalić się przerywnikami, w których grę aktorów (kształty i zachowania postaci) doskonale połączono z tradycyjną animacją. Efekt po prostu zabija. Filmowe wstawki ani przez chwilę nie są beztroskie ani zabawne. **THE DARK PROJECT** jest mroczny i poważny od początku do samego końca.

Kilka słów o Garrecie — głównym bohaterze gry. Zdaje się, że trudno o równie wyrazistą postać w całej historii programów komputerowych. Larę Croft kochają wszyscy za jej silikonową powierzchowność, Caleb potrafi rzucić czasem jakiś trafny tekst, jednakże nawet oni zdają się być jedynie płaskimi makietami. Garret znacznie bliższy jest Gabrielowi Knightowi (GABRIEL KNIGHT AND THE SINS OF FATHERS) — podobnie jak on, nasz złodziej ma Osobowość. Do takiego wniosku dochodzi się po usłyszeniu kilku wypowiedzi naszego bohatera, jego twarz widziana jest bowiem bardzo rzadko, a nawet wtedy zatopiona jest w mroku, zaś podłużne cienie utrudniają identyfikację. Ma jednak głęboki głos, tak doskonale pasujący do sposobu bycia Garreta — pewnego siebie, pełnego cynizmu i tego specyficznego poczucia humoru, które szybko zaczniesz doceniać.

Równie szybko okaże się, że rzeczywistość gry nie jest aż tak sielankowa, jak mogłoby się wydawać. Hammerites walczą z Keepers o wpływy w mieście, zaś Garret — jako jeden z najlepszych uczniów cechu — znajduje się dokładnie pomiędzy nimi. Informator złodzieja, Cutty, zostaje złapany i trzeba go uwolnić z nawiedzonego więzienia. Prastary, wyjątkowo złośliwy bóg, szykuje się, aby na nowo objąć ziemię w swe posiadanie, zaś niesamowita przeszłość Garreta ciągnie się za nim, nie dając spokoju... Ale sza! Nie powiem nic więcej! Opowieść pod tytułem **THIEF: THE DARK PROJECT** musisz smakować samemu. Nie odważę się popsuć ci tej przyjemności. Jestem złodziej, ale nie świnia.

Ocena: 9
Produkcja:
Wymagania: P166, (3Dfx) /P200 (software), 32 MB RAM, 60 MB HDD
Uwagi: Dziwia silnie uzależniająca

KING'S QUEST 8: MASK OF ETERNITY



Oj, długośmy czekali na kontynuację jednej z najdłuższych sag w historii gier komputerowych. Od siódmej odsłony królewskich poszukiwań minęły już prawie cztery lata. Sporo się przez ten czas na świecie zmieniło, więc i w KING'S QUEST drgnęło.

Najbardziej widoczną zmianą w stosunku do wszystkich poprzednich części jest przejście z dwuwymiarowego sposobu pokazywania akcji na trójwymiarowy. Główny bohater — Connor — jest pięknie animowany, można go sobie obejrzeć z każdej strony, a wszystkie potwory i obiekty dopracowano w najdrobniejszych szczegółach. Całość robi naprawdę oszałamiające wrażenie — tylko wszelakie iskry i płomienie są zbyt trójkątne, a podczas marszu przybliżające się obiekty pokazują się mało płynnie i jakby trochę za późno. Są to jednak szczegóły, które można pominąć bez mrugnięcia powieką.

Muzyka zwala z nóg. Soundtrack jest fenomenalny, można go słuchać wcale nie grając, a przyznam, że tak groźnych kawałków jeszcze w grach komputerowych nie słyszałem. Przy każdym prawie takcie wydawało mi się, że zaraz coś wyskoczy z ciemności i rzuci się na mnie z otwartą paszczą. Ultrapłynne przechodzenie z jednego utworu w drugi zachwyciłoby niejednego DeeJaya, choć kawałków w takim klimacie raczej w dyskotekach się nie puszcza. Wszystkie odgłosy wywierają realistyczne wrażenie — tu na czoło wysuwają się świsty oręża przecinającego powietrze bądź ciało przeciwnika. Na tym tle raczej słabo wypadły głosy postaci: aktorzy mówią mało przekonująco, chyba nie do końca rozumieli, jak mają grać.

Fabułę pokrótce przedstawiłem już numerze 9/98 Resetu: podły strażnik Maski Wieczności postanowił do własnych celów wykorzystać moc pilnowanego przez siebie przedmiotu, ale chwycił ją tak nieudolnie, że ta pękła na pięć kawałków, które spadły z Niebios na Ziemię. Wszyscy mieszkańcy Niebieskiej Planety zostali zamienieni w kamienie. Z jednym wyjątkiem: syn rybaka złapał fragment Maski i dzięki temu uniknął „petryfikacji". Aby odczarować wszystkich ludzi, bohater nasz musi znaleźć pozostałe części niebiańskiego artefaktu i pokonać złego strażnika. Jego poszukiwania rozpoczynają się w słynnym Daventry, a zwiedzi również Niebo, Piekło, pobliskie bagna i inne atrakcyjne lokacje.

Muszę przyznać, że jestem mile zaskoczony sterownikiem. Akcję możemy obserwować zarówno z perspektywy pierwszej, jak i trzeciej osoby, nogami Connora kierujemy za pomocą klawiatury, natomiast przedmioty zbieramy kursorem myszki. Kamerą możemy jeździć dookoła głównego bohatera, wykonywać najazdy

jemy przeciągnięciem myszki, łatwo jest zachować orientację nawet w najcięższych bitwach. Operator kamery posiada również własną inteligencję — najpierw pokaże twarz Connora, potem poczeka, aż ten przebiegnie

obok stanowiska obserwacji, aby w końcu „uczepić się" jego pleców i podążyć za nim w poszukiwaniu kawałków Maski Wieczności.

Connora charakteryzuje kilka współczynników: stale wzrastające doświadczenie oraz punkty skuteczności zbroi i oręża. Punkty te zależne są od doświadczenia oraz od jakości posiadanego sprzętu. Jest też oczywiście pasek obrazujący stan zdrowia śmiałka, który można stale uzupełniać znajdowanymi w każdym zakątku globu grzybami, kryształkami czy miksturami. Fakt pojawienia się tych współczynników upodabnia nieco grę do gatunku RPG, ale zmiana w tym kierunku, jako że delikatna, jest jeszcze dla rasowych przygodówkowców do przebolenia. Inne nowinki wypadają już nieco gorzej.

Z przykrością muszę stwierdzić, że nie wszystkie zagadki są ciekawe. Najczęściej główkowanie sprowadza się do wymyślenia jak zaskoczyć przeciwnika, bądź też jak otworzyć jakieś wrota, które akurat wyrosły na naszej drodze. Sprawdziły się więc moje obawy, którymi miałem odwagę podzielić się przy okazji zapowiedzi gry, a mianowicie, że ósmy KING'S QUEST będzie bardziej grą akcji niż przygodówką. Gra wyraźnie upodobniła się do serii TOMB RAIDER. No, może trochę przesadzam, ale wynika to z żalu po starych dobrych czasach, kiedy to Sierra produkowała mnóstwo przygodówek, może robionych trochę „na jedno kopyto", ale mimo wszystko naszpikowanych interesującymi zagadkami. KQ8 nie jest broń boże grą kiepską, ale różni się od poprzednich części serii.

Jakie łamigłówki oprócz tych typowo zręcznościowych, o których już wspomniałem, przygotowała nam Roberta Williams — twórczyni wszystkich poprzednich KING'S QUEST, PHANTASMAGORII i paru innych gier? Niestety, opierają się one na wyeksploatowanym schemacie „zbierz składniki potrzebne do wyprodukowania czarodziejskiej mikstury lub przedmiotu". Co gorsza, przedmiotami najczęściej używanymi są jakieś magiczne kamienie lub kryształy. Łezka się w oku kręci, gdy wspomnę pierwsze gry z tej serii, w których esencję zagadek stanowiły tak prozaiczne rzeczy jak miotła, kij, marchewka albo wiadro.

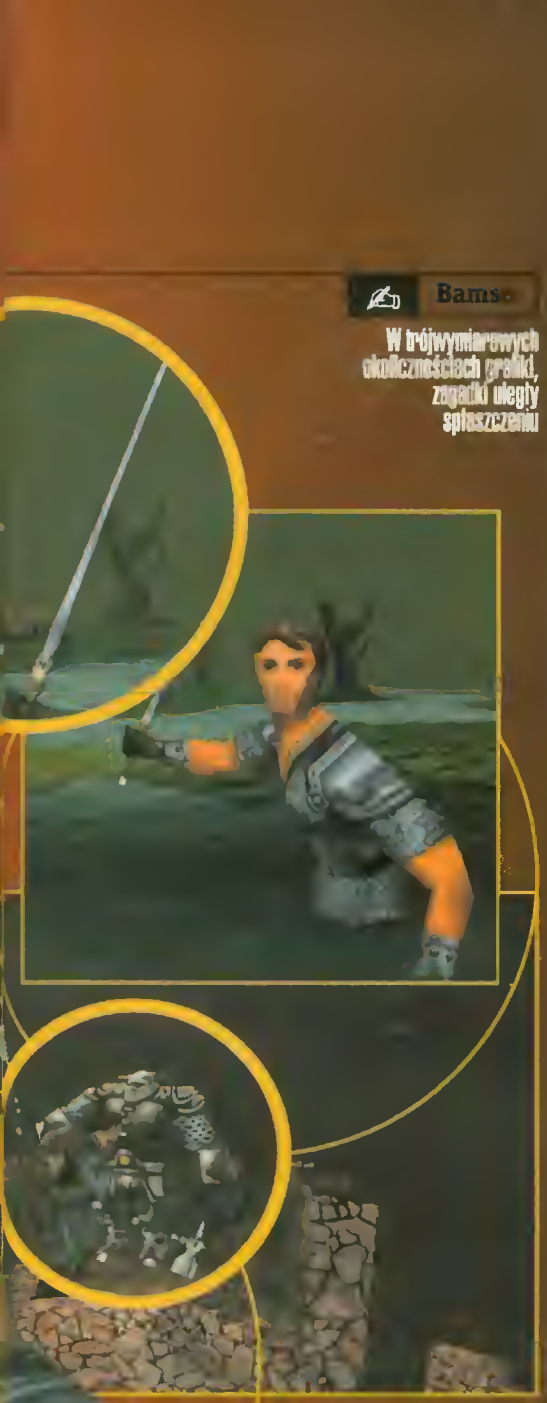
Właściwie najważniejsza w grze jest walka z potworami. A Roberta Williams zarzekała się, że to będzie jedynie dodatek mający uatrakcyjnić zabawę... Ponieważ nastawiłem się na główkowanie nad zagadkami, wybrałem najniższy stopień trudności podczas scen batalistycznych. Was uprzedzam, byście tego nie robili — gra traci sporo uroku, gdyż przeciwnicy giną po pierwszym lub drugim celnym ciosie.

Największym problemem jest dostępność zbyt dużego obszaru do zwiedzania. Możemy chodzić nie tylko po jednej krainie, ale także po wszystkich, w których już byliśmy. Czasami przeoczenie jakiegoś drobnego przedmiotu może zaowocować wielogodzinnymi wędrówkami po całym zaprojektowanym przez autorów świecie. Moim zdaniem, można było tego uniknąć minimalnie zmieniając scenariusz — przecież korzystanie z możliwości teleportowania się do krain wcześniej zwiedzanych występuje naprawdę sporadycznie. Nie muszę chyba dodawać, że takie bezsensowne łażenie po pustkowiach i korytarzach wprowadza bardzo niepożądane uczucie nudy. Właśnie ze względu na te olbrzymie tereny, minimalny czas przejścia gry wynosi około 30 godzin! Ale czy takie sztuczne wydłużenie rozrywki zasługuje na pochwałę? Osobiście uważam, że kapitalną mapę, do której mamy dostęp niemal od początku gry, należało wyposażyć w opcję swobodnego przenoszenia się z miejsca na miejsce.

Dziwne, ale mimo tych wszystkich zmian — moim zdaniem na niekorzyść — ciągle czułem, że gram w KING'S QUEST. A prawdę mówiąc, najbardziej obawiałem się, iż gra zostanie pozbawiona specyficznego klimatu, jaki roztaczał się nad krainą Daventry. Szczerze powiem, że nie potrafię wytłumaczyć tego zjawiska. Może magia tkwi w samej nazwie krainy? Daventry. Daventry. Daventry...

Bamso

W trójwymiarowych okolicznościach grafiki, zagadki uległy spłaszczeniu



Uwaga! [illegible] Reset [illegible] patch nie- [illegible] do ukończenia Wymiaru Śmierci a co za tym idzie — całej gry

8

P166, 32 MB RAM, 400 MB HDD

TOMB RAIDER w klimacie KING'S QUESTY

WESTERN FRONT

Shvey

Win 95, Pentak 133, 16 MB RAM

Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat®

Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10
e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl

tel./fax (0-22) 673 68 04

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Koszulki z gier:
HOPKINS FBI - 39 zł
BALDUR'S GATE - 49 zł
BROOD WAR - 39 zł

KUPUJĄC U NAS, PAMIĘTAJ! MAMY NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I PROGRAMÓW NA PC

Wirtualny Świat jest firmą polecaną przez CD PROJEKT - jednego z największych polskich dystrybutorów gier.

Wirtualny Świat poleca

CHAMPIONSHIP MANAGER 3

Trzecia odsłona najlepszego menadżera piłkarskiego na świecie. Tej gry nie trzeba rekomendować. Poprowadź swój ulubiony klub do zwycięstwa lidze narodowej, pucharze kraju, lidze mistrzów i zdobądź puchar interkontynentalny.
PREMIERA LUTY '99

SETTLERS III po polsku

3 różnych bogów: Jupiter, Horus i Ch'ih-Yu; trzy nacje specjalizujące w innych dziedzinach, 150 rozmaitych postaci, 30 grup zawodowych, 40 rodzajów budynków.
Kupując Settlers 3 PL otrzymasz gratis Settlers 1 PL.

ANNO 1602 po polsku

Gra ekonomiczno strategiczna opierająca swą fabułę na pomyśle odkrywania nowych lądów i rozwijania swo-jego państwa.
Polska wersja językowa.
PRZY ZAKUPIE GRY ANNO 1602 GRA DESTRUCTION DERBY 2 GRATIS.

W naszej ofercie znajdziesz również inne gry i programy w wersji PC CD ROM

GRY i PROGRAMY

Baba Jege i zaczarowane gęsi pl	49 zł
Black Dahlia	169 zł
Civilization 2 pl + Settlers II + Sim City 2000	185 zł
Constructor	99 zł
Commandos	159 zł
Dunna 2000	155 zł
Euro Plus+ Pro. Pack	329 zł
Euro Plus+ Deutsch Pro. Pack	339 zł
European Air War	tel.
Final Fantasy VII	165 zł
Forsaken	155 zł
GTA pl.	tel.
Hexplore	159 zł
I.A.F.	149 zł
Industry Giant	145 zł
King Quest 8: Mask of Etarnity	tal.
Lego Island	149 zł
Lempack 2	169 zł
Luftwaffe Commander	tal.
Heretic 2	tal.
M.A.X. 2	159 zł
M.I.A	139 zł
Megapak 9	169 zł
Men i Black	119 zł
Mortal Kombat 4	145 zł
Motoracer 2	145 zł
Ms. Age of Empires Rise of Rome Exp.	169 zł
Ms. Close Combat 3	229 zł
Need for Speed III	145 zł
Quake 2	149 zł
Quake 2: The Rekoning	99 zł
Quake 2 Ground Zero	99 zł
Quest for Glory, Dragon Fire	tal.
Peoples General	155 zł
Police Quest 2	179 zł
Premier Menager 98	189 zł
Pyt	139 zł
Rainbow Six	159 zł
Sin	155 zł
Shogo	tel.
Star Wars: Encyklopedia	129 zł
Star Wars: Force Commander	tal.
Star Wars: Rouge Squadron	159 zł
Unreal	149 zł
War Games	145 zł
Wprms Armageddon	tel.
X-Files The Games	159 zł
X-Wing Collectors Series	159

SUPER CENA

A.D. 2044	45 zł
Abe's Oddysey	59 zł
Armored Fist 2	59 zł
Bioforge	35 zł
Creatures	59 zł
Dark Reign	59 zł
Dark Colony	59 zł
Diablo Hellfire	tel.
Dreams to Reality	49 zł
Dungeon Keeper pl	55 zł
Earth 2140 pl.	49 zł
Earthworm Jim	49 zł
Final Doom	69 zł
HoM& M 2: Price of Loyality	79 zł
Imperium Galactica	69 zł
Interstata 76: Arsenal	99 zł
JFS	99 zł
Katharsis pl.	29 zł
Książe i Tchorz	55 zł
Knights&Merchants pl.	49 zł
Lew Leon	49 zł
Little Big Adventure	29 zł
Magic Carpet 2	29 zł
Quake	69 zł
Redline Racer	59 zł
Ultima VIII	29 zł
Ultimate Race Pro	89 zł
Sensible Soccer 98	49 zł
Shadow over Riva	49 zł
Simcity + Theme Hospital	119 zł
Spellcross - Ostatnia Bitwa pl.	49 zł
Spycraft (3 CD)	49 zł
SU-27+Misje	59 zł
Systam Shock	29 zł
Target	59 zł
Tenka	49 zł
Total Anihilation	69 zł
Wing Commander IV	69 zł

Co zyskujesz kupując u nas:

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia telefonicznego
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki,
- Możliwość dostawy w ciągu 48 godzin.

SV 234 Analogowo-cyfrowy pad do PC

PC POWER PAD PRO
Wybor pomiędzy joystikiem a padem. 6 x fire, autofire, autocentrowanie

SV 244 Programowalny joystick do PC

3D CYCLONE
Joystick analogowy, 17 programowalnych klawiszy, 4 Way View, autocentrowanie

KIEROWNICA DO PC

- kierownica analogowa do PC
- analogowe pedały
- kąt obrotu 180°
- dźwignia zmiany biegów
- ośmiokierunkowy cyfrowy pad

Akcelerator graficzny Voodoo 2 - 12 MB

Akcelerator posiada roczną gwarancję. **Akcelerotory dostarczamy w ciągu 48 godzin.**

KONSOLA SONY PLAYSTATION

Wszystkie konsole objęte są roczną gwarancją

UWAGA PROMOCJA!
Zestaw 1 - 599 zł
Konsola + dual shock
Zestaw 2 - 699 zł
Konsola + dual shock + karta pamięci + gra.

MAGIC & MAYHEM

RATUJ ŚWIAT KTO MOŻE

Coval

Dziwnym trafem, gry bardzo często dotyczą ratowania świata przed szaleńcami, przestępcami, złymi władcami i... magami! Czarnoksiężnicy należą do najniebezpieczniejszych istot na świecie, szczególnie ci, którzy jednym pstryknięciem palców potrafią wywołać deszcz meteorytów albo przywołać do życia demony. Na dodatek niektórzy magowie opanowali zdolność reinkarnacji i niczym złe wspomnienie wciąż wracają, żeby dokończyć swego dzieła. Aż dziw bierze, że dotychczas świat nie został tyranizowany albo zniszczony. A właściwie, to nie bierze — wciąż go przecież ratujemy. Również w MAGIC & MAYHEM.

Fabuła gry zaczyna się bardzo niewinnie. Jesteś młodocianym adeptem sztuk magicznych, na imię ci Cornelius. Kilka dni temu ukończyłeś uniwersytecką edukację i otrzymałeś upragniony dyplom. Po dotarciu do domu odkryłeś wszystkie rzeczy w wielkim nieładzie. Co gorsza, nigdzie nie znalazłeś sędziwego wuja, Lucana! Z bałaganu wygrzebałeś kilka przydatnych rzeczy: zaczarowaną księgę, która sama spisuje ważne spostrzeżenia i fakty, kunsztownie wykonaną walizeczkę, służącą do przechowywania magicznych składników i talizmanów oraz kilka artefaktów. Uzbrojony w powyższe akcesoria, wyruszasz na poszukiwania wuja. Z czasem okaże się, że za wszystkim stoi Overlord, który pragnie wyzwolić moc Świętego Graala i stać się nieśmiertelnym, a później wprowadzić swoje mroczne plany w życie. Czas przystąpić do działania! Za chwileczkę...

Ocena: 7

Produkcja:

Wymagania:
P133, 32 MB RAM,100MB HDD, Win95/98, modem 28.8K,4xCD

Uwagi:
Przepiękna magia

Resist CD

Nim podejmiesz akcję, powinieneś poznać zasady gry. Największą bolączką każdego maga jest zapotrzebowanie na ogromne ilości many. Na szczęście matka Ziemia ma jej nadmiar, który znajduje ujście w specjalnych miejscach. Kontrolowanie tych miejsc jest kluczem do zwycięstwa w każdej bitwie. Im więcej źródeł mocy jest w twoim władaniu, tym szybciej regeneruje się twoja mana, dzięki czemu możesz kreować coraz liczniejsze i potężniejsze armie. Dlatego właśnie, rozgrywki w M&M są bardzo dynamiczne tylko na samym początku — później akcja się uspokaja, co daje czas na zebranie sił i finalne uderzenie.

Na tym reguły się nie kończą. Pojedynek zostaje zakończony w chwili śmierci albo ucieczki jednej ze stron. Magowie nie są najlepszymi wojownikami, dlatego też do prowadzenia wojen używają wyczarowanych przez siebie istot oraz różnych brzydkich wyładowań energetycznych, takich jak kule ogniste czy pioruny. Wiadomo, że potwór potworowi nierówny. Niektóre kreatury potrafią razić wroga na odległość, inne latają, jeszcze inne paraliżują wzrokiem. Trik polega na tym, że nie każdy może wyczarować smoka — do tego potrzebne są magiczne przedmioty, które należy najpierw odnaleźć. Musisz wiedzieć, że jedna latająca bestia nie wygra całej wojny — liczy się strategia. Wyczarowanie armii najpotężniejszych potworów z repertuaru również nie wchodzi w grę, ponieważ koszta takiej operacji znacznie przekraczają możliwości maga — przynajmniej na starcie.

Na początku dostaniesz kilka artefaktów o niewielkiej mocy, kolejne odnajdziesz później. Możesz zamienić je na gotowe czary, ale najpierw musisz zdecydować z jakiej mocy skorzystasz: chaotycznej, neutralnej czy praworządnej. Na przykład Brimstone (siarka) umieszczony w chaotycznym talizmanie daje czar wskrzeszania zmarłych potworów, w neutralnym kulę ognia, a w praworządnym — leczenie. Repertuar zaklęć jakim chcesz dysponować podczas bitwy musisz ustalić przed jej rozpoczęciem. Arsenał najlepiej dostosować do własnych potrzeb.

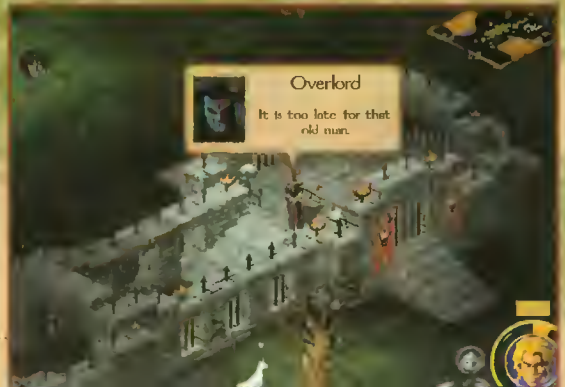
System czarów, w jaki wyposażono M&M, przypomina trochę zabawę w karciankę Magic: the Gathering. Co prawda tam dzieje się wszystko powoli, a rozgrywka opiera się na czystej strategii, jednak obie gry mają wspólną cechę — wymagają myślenia przy konstruowaniu zestawu czarów. Chodzi mi o tzw. kombosy, czyli specjalne kombinacje czarów. Zaklęcia i kreatory prócz zalet mają swoje wady, które należy wykorzystywać w długiej drodze do zwycięstwa. Dla przykładu podam dwa sposoby. Trupoze (undeads) są całkowicie odporne na choroby, ale wcale nie oznacza to, że nie mogą ich przenosić. Wystarczy wysłać do zajętych przez przeciwnika źródeł mocy jednią zakażoną kreaturę, żeby przetrzebić całą armię wroga. Inne ciekawe kombo, to nadanie jednostce zdolności latania. Tak spreparowana jednostka jest zdolna zadawać wrogom duże straty, sama będąc bezpieczna przed bezpośrednim atakiem z lądu. M&M sprawia wiele przyjemności podczas dobierania w spotęgującego kompletu czarów, przeprowadzanie bitew to tylko formalność, i właśnie takie smaczki sprawiają, że nie mogłem oderwać się od tej gry przez tydzień. Rodzina chciała już wzywać lekarza.

M&M zachwyca nie od razu, jednak po pewnym czasie wciąga jak wir, i trzyma tak do końca. Na pierwszy rzut oka gra wypada mało zachęcająco — ot, jakieś hieganie kolesiem po planszy — i dopiero po chwili okazuje się, że jest to rozbudowany RTS. Specjalnie użyłem słowa „rozbudowany", ponieważ gra ta w ogóle nie przypomina typowych pozycji takich jak STARCRAFT czy TOTAL ANNIHILATION. Nie spodziewaj się jednak innowacji — zamiast bazy masz jedynie młodocianego adepta sztuk magicznych, a surowcem, choć jedynym, a na dodatek magicznym, jest mana. Całą akcję oglądasz z równie klasycznego, „diablowskiego" rzutu izometrycznego.

Rozgrywka jest podzielona na ponad 30 misji o bardzo zróżnicowanym poziomie trudności. Niektóre bitwy są czystą formalnością i, prawdę mówiąc, stanowią istny odpoczynek dla rozhieganych oczu i zmęczonej ręki. Z drugiej strony, kilka bitew jest nieziemsko trudnych — nie wyobrażam sobie jak można je ukończyć grając na najwyższym poziomie trudności. Po prostu od samego początku sytuacja jest beznadziejna, a czas ucieka. Zapomniałem powiedzieć, że przed każdą misją gracz określa poziom inteligencji komputera, co wcale nie zmienia faktu, że odniesienie zwycięstwa w niektórych bitwach zajmuje kilka godzin prób i błędów. Żeby M&M nie było zbyt monotonne, każde pole bitwy jest generowane bezpośrednio przed rozpoczęciem rozgrywki. Oczywiście wszystkie stałe elementy planszy powtarzają się, a liczba źródeł mocy jest niezmienna, jednak ułożenie lokacji jest losowe. Zdarza się, że rozmieszczenie będzie ci sprzyjać, wtedy najlepiej zachować sobie stan gry i następnym razem próbować od tego miejsca. Mimo wysokiego poziomu trudności, tryb single nadaje się do przejścia raz. Po wykonaniu owych 30 misji zostaje jeszcze tryb Multi Player, ale prawdę mówiąc raczej ciężko taką zabawę w wiele osób zorganizować — pozostaje więc niedosyt.

A chciałoby się dłużej chociaż popatrzeć, mimo iż grafika M&M, w odróżnieniu od większości ostatnich produkcji, nie zawiera żadnych trójwymiarowych efektów generowanych przez akceleratory 3D. Przez brak modnych fajerwerków gra wcale nie traci uroku, a jej staranne wykonanie i bardzo kolorowa oprawę zaliczam na plus. Do śmieszniejszych akcentów można zaliczyć krótkie filmiki, umieszczone na początku i końcu gry, wykonane z udziałem plastelinowych postaci. Muzyka, specjalnie skomponowana na potrzeby M&M, swoimi przyjaznymi dla ucha dźwiękami zachęca do zabawy: zależnie od krainy, w której przebywasz masz okazję posłuchać autentycznych greckich rytmów albo odrobiny hard core techno. Interfejs jest również przyjazny, i to do tego stopnia, że niemal niedostrzegalny — całą uwagę możesz poświęcić fabule i zabawie.

Fabuła zaś jest najmocniejszym elementem M&M. Po pierwsze, jej tajemniczość i nagłe zwroty mobilizują do dalszej gry i sprawiają, że godziny mijają szybciej niż podczas snu (toteż braknie czasu na spanie). Po drugie, dokładne śledzenie wydarzeń znacznie ułatwia zabawę, ponieważ możesz zdobyć w ten sposób wiele ważnych informacji o swoim wrogu, rozmieszczeniu specjalnych lokacji oraz sposobie działania magicznych artefaktów. Po trzecie wreszcie, płynie z niej nauka, iż marzenia się spełniają — trzeba tylko bardzo chcieć. A skoro tak, to bardzo, bardzo chcę, żeby Virgin wydało sequel MAGIC & MAYHEM — już od pierwszych chwil zwalający z krzesła licznymi innowacjami i nieliniową akcją.



QUEST FOR GLORY 5
Dragon Fire

Bamse

Technika jest nieważna. Liczy się wyposażenie

Silmaria to stolica wyspy Marete. Niegdyś była ostoją harmonii i dostatku — dziś jest w poważnych kłopotach. Król został zamordowany, rozpanoszyły się obce wojska, a na dodatek ktoś pracuje nad wypełnieniem przepowiedni o zniszczeniu miasta. Rada Miejska postanowiła przełamać kryzys, nim przerodzi się w klęskę. Pierwszym krokiem ma być koronowanie nowego władcy, jednak kandydatów do tronu jest kilku — obejmie go ten, kto przejdzie zwycięsko przez siedem Prób Władania. Stajemy do wyścigu o koronę Silmarii, by później przeciwstawić się temu, kto ściągnął na wyspę plagę nieszczęść.

Niemal od dnia premiery pierwszej części serii trwał spór, czy QUEST FOR GLORY to adventure czy RPG. DRAGON FIRE to na pewno erpeg. I to naprawdę dobry. System upływu czasu przypomina nam starsze, klasyczne już Q4G, podobnie tabele umiejętności bohatera i wyboru postaci: wojownika, złodzieja lub czarodzieja. Na tych, którzy ukończyli któryś z poprzednich „Questów", czeka paladyn. Jest też możliwość przeniesienia zaawansowanego bohatera z poprzednich gier, ale o tym za chwilę.

Novum stanowi znaczne rozbudowanie statystyk postaci, którą kierujemy. Dodano też ekran doboru ekwipunku. Ekran bardzo istotny, mało ważna jest bowiem umiejętność fechtunku jaką mamy w statystykach. Nie dochodzi już do tak paradoksalnych sytuacji, jakie zdarzały się na przykład w QUEST FOR GLORY 2: TRIAL BY FIRE, gdzie malutkim sztyletcikiem można było zaszlachtować kilka tuzinów pustynnych rozbójników. Bronie, tarcze, hełmy i pancerze różnią się jakością. Jest ich znacznie więcej niż dotychczas i nie wszystkie noszą metkę „I klasa". Zależnie od sprzętu, którym się posługujemy, mamy lepsze bądź gorsze wyniki w walce.

Warto dobrze zapoznać się ze sprzętem, gdyż to właśnie walka jest w DRAGON FIRE najważniejsza. Przez cały czas z kimś lub czymś wymieniamy dobrze naostrzone argumenty, jasne jest więc, że najlepiej na początku wybrać wojownika. Niestety, zachwiana została równowaga pomiędzy trzema dostępnymi „profesjami". Nie znaczy to, że czarodziejem czy złodziejem nie ukończysz gry. Zrobisz to, tylko musisz wcześniej naprawdę ostro popracować nad niektórymi cechami. Złodziej musi solidnie trenować skradanie się — dzięki temu będzie mógł bezszelestnie zajść wroga od tyłu, by znienacka dać mu po łbie. Magik musi do znudzenia rzucać czary, zwłaszcza te ofensywne, aby móc stawić czoła silnym przeciwnikom.

Troszkę się zawiodłem, że to właśnie naparzanka jest najistotniejszym elementem gry. Zagadki owszem, są — bardzo ciekawe, ale nie obowiązkowe. W większości są to subquesty, które mogą dodać kilka punktów i rozstawić na-

sze imię w Silmarii, można jednak spokojnie dojść do końca bez łamania sobie nimi głowy.

W trakcie gry natrafiamy na wielu znajomych z poprzednich części serii. Pojawiają się między innymi: Rakeesh, Erasmus, Fenrus, Erana, Katrina, Ferrari, Ugarte, Elsa, a nawet żebrak z pierwszej Q4G. Takie spotkania po latach na pewno sprawią wam dużo radości, jeżeli wcześniej mieliście już okazję Szukać Chwały.

W Silmarii znajdziemy sporo miejsc do odwiedzenia. Jest zajazd, apteka, magiczny sklep oraz targowisko — wszystko po staremu. No-

winką są za to magiczne magnesy: jeden z nich należy umieścić w swoim pokoju w zajeździe, a potem użyć gdziekolwiek drugiego, aby natychmiast znaleźć się we własnej sypialni. Coś jak teleport, bardzo zresztą przydatny.

Szata graficzna nie budzi podziwu. Nasz świat pozbawiono trzech wymiarów — gra nie obsługuje akceleratorów 3D. Akcję obserwujemy z boku, bez pomocy dynamicznych kamer. Co prawda podczas przewijania ekranu mamy niewielkie przybliżenia i oddalenia, ale moim zdaniem trik ten został zaprojektowany tylko „na pokaz" — żeby recenzenci nie czepiali się za bardzo. Ja to jednak robię. Nie dlatego, że grafika QUEST FOR GLORY 5 nie podoba mi się czy jest kiepska. Wręcz przeciwnie: barwne, dopracowane w najmniejszych szczegółach lokacje są ładne. Widziałem jednak już wiele piękniejszych gier. Zresztą, powiedzcie sami: czy często wydaje się ostatnio coś brzydkiego?

Dużo lepiej przedstawia się to, co słyszymy. Jak już pisałem (Reset 4/98), muzykę skomponował Chance Thomas, a odegrała ją Londyńska Orkiestra Symfoniczna. Artyści spisali się znakomicie — muzyczka jest skoczna i nastrojowa, złowroga i sympatyczna — zależnie od sytuacji. A wrażenia piękna, jakiego doznałem podczas sceny tańca z drzewami, po prostu nie da się opisać słowami. To było coś niesamowitego: ten śpiew w połączeniu z szumem i wzmagającymi się tonami utworu zagranego przez orkiestrę. Wszystkim polecam soundtrack, dostępny osobno na płytach kompaktowych.

Teraz kilka mniej przyjemnych kwestii technicznych. Po pierwsze, nie ma tak głośno zapowiadanego trybu multiplayer. Podobno kilka dni przed wydaniem DRAGON FIRE okazało się, że opcja gry w kilka osób zawiera mnóstwo buraków i zdecydowano się na jej usunięcie z wersji finalnej, aby tylko nie przesuwać po raz kolejny premiery. Nie potwierdzona oficjalnie plotka głosi, że Sierra wypuści patch, który będzie zawierał tryb multiplayer. Osobiście w to nie wierzę. Poprzednie części serii QUEST FOR GLORY nie udostępniały możliwości grania w kilka osób. Z drugiej strony, trudno dziś sobie wyobrazić sobie grę RPG bez tej opcji. Słowem — na razie jest to wada, a przyszłość jest niejasna jak ciemne piwo w zadymionej karczmie.

Pozbawienie gry trybu multiplayer nie rozwiązało problemu bugów. Wciąż jest ich niemało: a to nie można wejść do smoczego legowiska w początkowej fazie gry, a to nie da się odrzucić pomocy Elsy w walce z Hydrą. Czasem zacina się dźwięk, innym razem są problemy z myszką... Można by tak długo wyliczać. Co dziwne, takie trudności mamy nie zawsze, jednak na niektórych komputerach (niekoniecznie tych słabszych) mogą zupełnie odebrać radość z grania.

Największym bykiem, którego nie mogę darować programistom, jest niemożność importowania bohatera zapisanego po ukończeniu czwartej części gry. Z niewyjaśnionych przyczyn okazuje się on być „za duży" — program twierdzi, że nie może przyjąć pliku o wielkości większej niż 300 bajtów. Z importowaniem postaci z jeszcze wcześniejszych części gry nie ma natomiast żadnego problemu.

To właśnie bugi obniżają ogólną ocenę, bo piąta część serii QUEST FOR GLORY to solidny produkt. Warto dodać, że nigdy by nie powstał, gdyby nie tysiące listów od graczy błagających o wydanie tej gry. Duży plus dla autorów gry za nisko zawieszoną poprzeczkę sprzętową. Jeżeli wolisz RPG od przygodówek, powinieneś być zadowolony — dużo tu biegania, machania mieczem, rozmawiania i czarowania. Ja jednak czuję drobny niedosyt. Niespecjalnie się nagłowiłem, a jak wiadomo organ zbyt mało używany zanika. Muszę zaaplikować sobie kurację z jakiejś dobrej przygodowy:.

Jak uratowałem Silmarię, opowiem za miesiąc w poradniku.

GANGSTAZ

Doskonała i emocjonująca. Śmiertelnie nudna. Wciągająca. Dziwna. Intrygująco trudna. Beznadziejnie skomplikowana. Gra obdarzona takim zestawem wykluczających się cech nie ma prawa istnieć. A jednak miałem okazję pograć w podobnie dziwaczną dilogię GANGSTERS: ORGANIZED CRIME spędzić z nią wiele ciekawych godzin. Nie mrużcie oczy? Mam na myśli niewielkie dziecię.

Wyjaśnijmy obie gry na początku. GANGSTERS to wbrew pozorom nie strategia zarządzania z mocnymi elementami ekonomicznymi. Dlaczego wbrew pozorom? Bo na jej pudełku podpisuje się firma Eidos znana z wielu dynamicznych gier. GOC z kolei jest grą taktyczną wymagającą wielu godzin precyzyjnego myślenia. To taki trudny menedżer pitaval z bandziorami w niejednokrotnie wodniście tytułowymi zamiast drużyny. Wierzcie mi, zarządzanie dochodowego imperium opierającego się na bimbrowniczym biznesie to robota dla [illegible] ekonomisty o zwichniętym sumieniu. Jesteście gotowi? Poznaj Rodzinę

WITAMY W GANGSTEROWIE (NIE)DUŻYM

Nie można odmówić tworcom tej dziwnej gry wielkiego pomysłu na otoczenie z Przenosimy się w lata dwu-

dzieste naszego wieku do New Temperance miasteczka wyglądającego jak jedna z dzielnic owczesnego Chicago. Kopiowanie klimatu gangsterskich filmów? Mogłbym tu mieszać Al Capone

New Temperance to [illegible] chce spokojne miasteczko. Jest tak do momentu, gdy trafiasz tam jako szef niedużego gangu, by przejąć [illegible] kretyna kontrolę nad miastem. Razem z tobą prezentuje się [illegible] kilku innych, podobnie nastawionych gangsterów. No tak, trzeba ich pokonać i tutaj [illegible] sobie Nie [illegible]. Nieopatrznie wkroczysz w świat piętrowych powiązań finansowych, krwawych porachunków i brudnych pieniędzy. To nie robota nie dla kogoś.

Z [illegible] walkę [illegible] haracz za „ochronę" i różnego rodzaju nie-bicie-mnie więcej podatki. Później [illegible] z własnym biznesem [illegible] opłacać policję i polityków a nawet zdarzy [illegible] coś na sierocińcu. Dzienniki [illegible] dzą cicho od momentu, gdy wsiądziesz w powietrze jedną z [illegible] akcji w [illegible] trzyliterowymi pismakami. Ludzi przybywa [illegible] poczenia to [illegible] a wręcz mnożą [illegible]ma. Tak jest do [illegible]su, gdy okazuje [illegible] kolega z drugiej części miasta jest po prostu lepszy i w jego kieszeni siedzi cały FBI. Trafił twardziel na twardziela. Do piachu z tobą.

W GANGSTERS takie działania to trzon akcji, jednak gra podzielona została na dwie części i na tyle odmienne, że trzeba o nich opowiadać osobno. Zacznijmy od [illegible] strategicznej, która pochłania 90 procent [illegible]

U MAFIOZA W NOTESIE

GOC to gra turowa [illegible] strategiczna pozwala zaplanować [illegible] wielkie działania bez pośpiechu. Czyni to w bardzo rozbudowanym menu, stylizowanym na notes [illegible] wiona zakładkami. Opis wszystkich opcji, okienek, możliwości kolejnych menu i odnośników znajdziesz w liczącej [illegible] 150 stron instrukcji do gry

Yanoos

Produkcja

Wymagania

P166, 32 MB RAM, 120 MB HDD

Trudna jak ucieczka z Alcatraz

WYKONAĆ WYROK

JESTEM Z MIASTA TO WIDAĆ, SŁYCHAĆ I CZUĆ

FORGOTTEN REALMS™ to świat, który przemierzają bogowie, i w którym ścierają się gigantyczne armie. To świat, gdzie Harfiarze walczą nieustannie ze ZŁEM czającym się wśród zaułków miast i w cieniu elfich lasów. Zapomniane Krainy są domem maga Elminstera, ciemnego elfa Drizzta Do' Urdena i najbardziej krasnoludzkiego z krasnoludów – Bruenora Battlehammera. Spotkasz tam także kapłana Cadderly'ego i Shandril – Władczynię Magicznego Ognia. Dołącz do nich na szlaku przygody – od Bramy Baldura do Waterdeep, od Wybrzeża Mieczy do Doliny Lodowego Wichru.

Zapomniane Krainy czekają na swego odkrywcę – na Ciebie

TRYLOGIA DOLINY LODOWEGO WICHRU

DYLOGIA SHANDRIL

O KSIĄŻKI, KTÓRYCH AKCJA ROZGRYWA SIĘ W ŚWIECIE FORGOTTEN REALMS™ PYTAJ W SALONACH EMPiK I KSIĘGARNIACH

Informacje na temat sprzedaży wysyłkowej:
ISA Sp. z o.o.
ul. Fort Wola 22 00-961 Warszawa
tel. (022) 634 47 90

FORGOTTEN REALMS oraz logo TSR są znakami handlowymi firmy TSR, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone

BALDUR'S GATE

Drzwi do innego świata

Coval

go do gry. BG wymaga od ciebie pe
cia się w rolę, w przeciwnym wypadku mo
mieć poważne kłopoty z ukończeniem pr
— szczególnie wtedy, gdy twoja druż
mówi posłuszeństwa lub wręcz zbuntu

przeciwko tobie, liderowi. Gdy nigdy
pewien swoich decyzji, stawiaj na pentr
zapewnia to wolność wyboru i możn

wania się własną korzyścią zamia
li podczas podróży dobierz
nych przyjaciół, to bunt ci ni

Ocena: 9

Produkcja:

Wymagania:

P133, 16 MB RAM, 4xCD
300 MB HDD

Uwagi:

ACTUA SOCCER

Autorzy mieli chyba problem z główkowaniem

PITer

Niedawno przeczytałem w pewnym piśmie, że największą popularnością cieszą się gry... sportowe! Było to dla mnie miłe zaskoczenie, do recenzowania ACTUA SOCCER 3 przystąpiłem więc z zapałem. Entuzjazm minął mi jednak bardzo szybko. Nowa piłka kopana firmy Gremlin sytuuje się kilka długości boiska za konkurencją.

Zaczyna się całkiem obiecująco (ale ważniejsze jest jak się kończy, panowie). Intro jest co prawda mało pomysłowe — złożono je z kilkudziesięciu dynamicznie zmontowanych ujęć z boiskowych kamer — jednak jako całość prezentuje się co najmniej nieźle. Ponieważ grę upichcili zarozumiali Anglole, krótkie filmiki pokazują jedynie ich ligę, a jedyny międzynarodowy akcent to grający w niej obcokrajowcy. Przed nasze zniechęcone oczy zaraz potem wyskakuje plansza, której przygrywa przebój Robbie Williamsa „Let me entertain you". Gremlin wziął sobie, jak widać lekcje EA Sports do serca i słusznie. Szkoda tylko, że umieszczono tak dynamiczny kawałek nie w intrze, lecz jako tło dla z natury statycznej planszy z opcjami.

Dalej jest już standardowo. Do wyboru: trening sezon, rozgrywki pucharowe, mecz towarzyski, miniliga (od 4 do 64 drużyn) lub seria spotkań mecz — rewanż. Dobrze, że przynajmniej zaproponowano nam sporą liczbę drużyn z całego świata przy każdej rozsądnie zaznaczając (za pomocą gwiazdek) poziom prezentowanych przez nią umiejętności. Miło że jest i nasza reprezentacja (Polska gola!) a nazwiska zawodników są prawdziwe. Szkoda tylko, że prezentowany skład jest mocno przeterminowany, żeby nie powiedzieć zleżały. Podobnie rzecz się ma z Legią Warszawa. Nie tylko fani wiedzą, że zespół stołeczny od dłuższego czasu występuje pod nazwą Legia Daewoo, ale jak już

wyjaśniliśmy, grę robili Anglicy. Pewnie dlatego Wielka Brytania jest reprezentowana najpełniej: oprócz reprezentacji występują 4 (cztery!) pełne ligi... Pozostałe, nie dorastające widać do pięt wyspiarskiej potędze futbolowej państwa (Argentyna, Brazylia, Francja, Niemcy, Holandia) mają w AS3 tylko swoje pierwsze ligi. Wyjątek uczyniono jedynie dla Włochów: oprócz Serie A mamy też Serie B.

Szeroki wybór drużyn z całego świata to praktycznie jedyna zaleta — reszta jest słaba jak ostatnia drużyna w lidze okręgowej. Graficznie ACTUA SOCCER 3 nie ma czego szukać w walce z konkurencją. Zawodnicy są kanciasci mało plastyczni, publiczność zaś jest zbiorem kolorowych kwadracików. Sporo jest też błędów w silniku gry. Przykład? Gdy faulujemy kogoś poza kadrem, cała akcja, łącznie z piłką potrafi na dłuższy czas się zatrzymać. Źle rozwiązano graficznie także stałe elementy gry. Nie widać planowanego toru lotu piłki i ciężko jest zastosować jakieś ciekawe zagranie, złożone z więcej niż jednego porządnego kopa. Animacja jest tu trochę lepsza, ale „przyzwoita" to jedyne właściwe słowo dla jej określenia. Zawodnicy poruszają się płynnie, ale do finezji ruchów z WORLD LEAGUE SOCCER droga jeszcze daleka.

Warstwa dźwiękowa to już zupełna murawa. Mieszając różnymi suwakami na planszach opcji, co bardziej wrażliwi mogą dostać ciarek. Kojarzycie ten przejmujący odgłos paznokcia drapiącego w tablicę? Moje rozgoryczenie powiększyło mechaniczno-cyfrowe [illegible] podczas me- [illegible] wstyd i pasiekа.

Dla grywalności — żółta kartka. Gra na boisku toczy się jakoś nienaturalnie, nie klei się. Błyskawiczne przenoszenie akcji spod jednej bramki pod drugą przypomina bardziej hokej niż piłkę nożną. Na pociechę mamy sporo ustawień taktycznych, doskonale widocznych na miniaturowym wyświetlaczu. Troszkę pomagają.

Grając miałem wrażenie że ACTUA SOCCER 3 ma ogromne problemy z ogarnięciem i ukazaniem złożonego i fascynującego zjawiska, jakim jest w rzeczywistości mecz futbolowy. Dla wydawnictwa sportowego nienaturalność i wypaczanie realiów to zarzuty najpoważniejsze z możliwych. Na dodatek, gra jest do bólu przeciętna i wtórna. Powiela znane pomysły, ubierając je w nieco inne, niespecjalnie atrakcyjne fatałaszki. Na aut z nią.

Ocena: 5
Produkcja:
Wymagania:
Win 95, P166, 16 MB RAM, 50 MB HDD
Uwagi:
[illegible]stwo

World League Soccer '99

WORLD LEAGUE SOCCER 99, nowa gra firmy Eidos, jest nieco inną, niewiele poprawioną wersją swojej poprzedniczki. Czyżby już nic w piłkarskich symulacjach wymyślić się nie dało? Po FIFA 99 dostajemy kolejny futbolowy remake.

PITer

Bez wątpienia chodzi o pieniądze. Cieszyłem się w zeszłym roku, że dla gier EA Sports wyrosła konkurencja w postaci WLS 98. Wydawało się, że ostra rywalizacja wyjdzie nam wszystkim na dobre, że będziemy dostawali dużo i coraz lepszych produktów. A tu tymczasem do rąk naszych trafiają dwa kosztowne dowody na to, że wena ludzka ma swoje granice. Przestaję mieć wątpliwości — wyjałowieni z pomysłów producenci chcą nam wciskać wciąż ten sam towar, tyle że w coraz ładniejszych opakowaniach. I niczego nie zmieni fakt, że tym razem grę firmuje swoim nazwiskiem Michael Owen, wielka nadzieja wyspiarskiego futbolu, słodziutko zapraszający nas w czasie intra do wspólnej zabawy.

nazwiska są podobne, ale zdarzają się i dziwne wpadki (czy komuś mówi coś nazwisko polskiego bramkarza, niejakiego Kurieckiego?).

Największe atuty to wciąż animacja i grywalność. Falowanie siatki po golu, przepięknie składający się do strzałów piłkarze, perfekcyjna praca zmieniających się kamer — to wszystko podnosi estetyczną wartość WLS 99. Gra się dobrze, a dzięki możliwości ustalania poziomu umiejętności zawodników możemy być pewni, że nie opanujemy wszystkich tajników zbyt szybko. Gdy dodamy do tego ładnie wykonane stadiony i publiczność, przejrzyste plansze opcji

słuchu ma wielki udział w budowaniu ogólnego wrażenia. Przy okazji, jakby nie zauważyli, co robi konkurencja. Od dłuższego bowiem czasu EA Sports wplata w intra swoich gier niewątpliwe przeboje, hardzo dynamiczne, momentami nawet „efekciarskie" piosenki. A tu tymczasem towarzyszy nam jedynie bez-

i nienagannny komentarz to zaczyna robić się cieplej na sercu.

Niestety, niewiele jest zmian. Do najważniejszych należy zaliczyć poprawienie wyglądu piłkarzy. W poprzedniej wersji zawodnicy wyglądali jak sklonowani bracia Andrew Goloty — teraz są mniej kwadratowi, ale wiele im jeszcze brakuje do ideału. Fajniej prezentują się powieczowe statystyki. Na uwagę zasługu-

je pomysł podawania wszystkich danych zarówno o drużynie, jak i o poszczególnych zawodnikach (ilość strzałów, asyst itd.). Nowością jest także możliwość manualnego ustawiania strategii drużyny oraz tworzenia własnej ligi. Czy to mało? Tak, to mało.

Załamuje warstwa dźwiękowa. Być może producenci z Eidos zapomnieli, że zmysł

namiętne bzyczenie. Żywo reagująca publiczność ogólnego wrażenia nie poprawi.

Czy warto więc inwestować w tę grę? I tak, i nie. Po co komu nowa wersja, która niewiele różni się od starej? Szczęśliwemu posiadaczowi WLS 98 zdecydowanie odradzam kupno najnowszej symulacji. Niech zainwestuje w nią jednak (i to koniecznie!) każdy, kto kocha piłkę nożną, kto chce się dobrze zabawić i kto nie zna propozycji zeszłorocznej. Jeśli podejdzie się do tej gry „na świeżo", dozna się miłego uczucia zadowolenia z wydanych (notabene niemałych) pieniędzy. WORLD LEAGUE SOCCER 99 może bowiem bez wstydu stać na półce fana piłki nożnej razem z FIFA 99. To, co nie pozwala mi uznać tej gry za wyśmienitą i zmusza do odjęcia punktu, to owa nieszczęsna wtórność, będąca solą w mym zmęczonym, recenzenckim oku.

Ocena: Produkcja: 8

Wymagania: P130, 16 MB RAM

Uwagi: To samo w innym opakowaniu

Ale do rzeczy. Tę grę każdy fan już zna (poprzedniczkę opisywałem w Resecie nr 7/98). Wersja '98 zrobiła na mnie duże wrażenie, zaś wydanie „99" zawiera wszystkie jej zalety. Po raz kolejny zatem oczaruje nas grafika, animacja piłkarzy, wielość ciekawych opcji. Możemy trenować, grać w ligach i rozgrywkach pucharowych. Niestety, także i tym razem nazwiska zawodników, klubów i stadionów nie pokrywają się z rzeczywistymi bo nie Eidos, a EA Sports ma podpisany kontrakt z federacjami piłkarskimi. Co prawda w większości przypadków

PODANO NA CYBERTALERZU

Reset CD 2/99

THE GOLF PRO 2

Najlepsi się już urodzili? Czy zaczniesz grać w golfa?

PTTer

Mało jest pól golfowych, a te które powstają są trudno osiągalne (choćby finansowo) dla większości z nas. Dlatego idealnym rozwiązaniem jest symulacja komputerowa. Wiem, wiem — to nie to samo... Ale, dzięki THE GOLF PRO 2 możemy naprawdę wczuć się w tę dyscyplinę i przekonać się, co w niej takiego magnetyzującego.

Przyznaję się bez bicia — nigdy nie grałem w golfa. Może to błąd, ale tak już się ułożyło. Jak przypuszczam, również i ty nigdy nie miałeś do czynienia z tą relaksującą grą? Moją niewiedzę potraktujmy więc jako atut: pozwoli mi ona spojrzeć na THE GOLF PRO 2 bez uprzedzeń i przedstawić ją w sposób absolutnie zrozumiały.

Na szczęście producenci pomyśleli także o takich jak ja albo ty golfowych nowicjuszach i umieścili niezwykle udaną opcję nauki gry (w rozszerzonej wersji) oraz praktyki. Podczas instalacji decydujemy, czy chcemy brać udział w danym kursie, podobnie jak w poprzedniej wersji prowadzonym przez Gary'ego Playera, czy też nie. Ja lekcje wybrałem i nie żałuję. Na ekranie pojawił się miły pan, wyjaśniający ciepłym głosem o co w golfie chodzi i jak należy uderzać kijem w piłkę. Miałem też szansę sam potrenować owe uderzenia pod okiem trenera, który z zadziwiającą, właściwą tylko maszynom cierpliwością poprawiał moje błędy. Pochwalę się: przez kwadrans ćwiczeń usłyszałem nawet kilka razy „Well done!"

9

Win 95, P90, 16 MB RAM, 59 MB HDD

Dla bardzo spokojnych

No właśnie — już nie kilka razy. Dlaczego? Ponieważ gra jest piekielnie trudna. Aby prawidłowo uderzyć piłkę kijem, należy zapanować nad wieloma zmiennymi. Nie dość, że trzeba umiejętnie ocenić odległość i kąt natarcia, to na dodatek trzeba perfekcyjnie posługiwać się myszą, zachowując podczas poruszania nią odpowiedni rytm i tempo! To wcale nie jest banalnie proste, zwłaszcza jeżeli wziąć pod uwagę, że w trakcie gry dochodzą nam kolejne utrudnienia w postaci warunków pogodowych, jakości trawy, ukształtowania terenu... Nie martw się jednak — pozytywną na wstępie producenci przewidzieli także opcję „Practice", dzięki której możesz podnosić swoje umiejętności już w konkretnych sytuacjach. Bez tego chyba nikt sobie nie poradzi. W dodatku jest kilka poziomów trudności (określanych takimi nazwami jak Real Beginner), nie ma więc obawy, że gra szybko się znudzi.

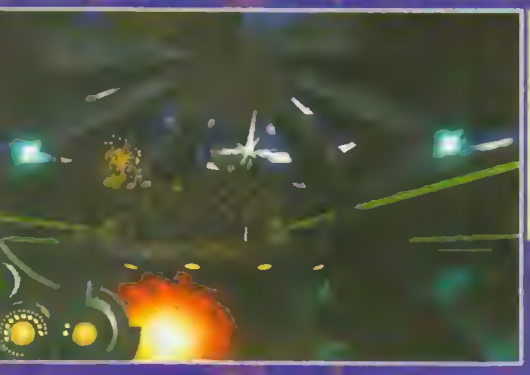
Do wyboru masz kilka rodzajów rozgrywki: Storkeplay — czyli gra od jednego do czterech zawodników, wygrywa ten, który trafi do dołka stosując najmniejszą liczbę uderzeń; Matchplay — pierwszy jest ten, kto wygrał największą ilość „dołków" (niezależnie iloma uderzeniami) oraz Stableford — zwycięża z kolei ten, kto zdobył najwięcej punktów liczonych według ilości uderzeń, przy czym nie jest w tym przypadku karane „przeoczenie" któregoś z dołków. Ponadto możesz grać sobie w turnieju albo zagrać z innym żywym graczem przez modem. Masz także szansę kreowania własnych zawodników, tworząc ich począwszy od określania płci, na doborze koloru koszulki kończywszy. Co ciekawe, autorzy pomyśleli o czymś takim jak handicap. Najkrócej mówiąc, jest to opcja wyrównywania szans, którą można (lub nie) włączać podczas gry. Daje ona możliwość sztucznego podnoszenia umiejętności przez nowych zawodników. Bez tej opcji wynik dopiero początkującego zapchajdołka ze starym wyjadaczem jest z góry ustalony... Dołączono także szansę zapisywania w pamięci atrakcyjnych uderzeń, kryjącą się pod nazwą „Hall of Fame". Świetny pomysł.

Wszystko to powoduje, że gra się naprawdę miło. Wartość gry podnoszą również szczegóły. Ładnie rozplanowana, czytelna, a przy tym estetyczna tablica z opcjami, sympatyczna muzyczka w tle przywodząca na myśl piękny motyw z „Twin Peaks" — to ważne szczegóły, dopełniające udanego dzieła programistów. Gracze są ładnie wykonani, a i animacja nie pozostawia wiele do życzenia. Nie ma żadnych fajerwerków, ekstrawaganckich pomysłów — i dobrze. Zupełnie nie pasowałoby to przecież do takiej gry jak komputerowy golf.

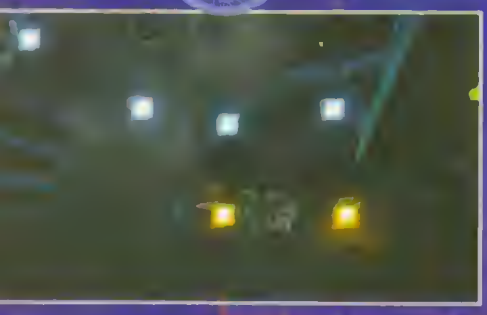
Takiej, czyli jakiej? THE GOLF PRO 2 to gra starannie zrobiona, wciągająca, długo do końca nie odkryta. Gra dla ludzi spokojnych i cierpliwych. Mimo to kryje się w niej dużo emocji i sportowej pasji. Mnie przysporzyła wiele radości, szczególnie, że jest to dla mnie jedyna możliwość aktywnego uczestnictwa w tym sporcie. Polecam i tobie!

PYŁ

Mamut



Dziś, gdy trzeci wymiar jest w grach komputerowych rzeczą niemal obowiązkową, produkcje spod znaku FPP i TPP przeżywają swój złoty okres. Do Wielkiego Wyścigu 3D włączyli się też nasi rodzimi twórcy. Optimus Nexus wydał właśnie na świat PYŁ. Wygląda na to, że powinniśmy popłakać się ze szczęścia i ze wzruszeniem upajać się polskim dziełem spod znaku FPP? Nic bardziej mylącego. Przed nami pierwsze rozczarowanie. Ktoś tu nieźle napylił.



Jeśli istnieje miejsce najbardziej oddalone od centrum kosmosu, to z pewnością jest to planeta Wielki Brat — największa kupa piachu i żelastwa, jaką tylko możecie sobie wyobrazić. Na nią właśnie trafia Sope, niedobitek dumnego niegdyś oddziału kosmicznej kawalerii. Jak się szybko okazuje, z Wielkiego Brata nie ma drogi ucieczki. Przyciąganie jest bowiem tak silne, że żaden statek nie jest w stanie wydostać się z atmosfery.

Chcąc nie chcąc, Sope rusza przed siebie. Musi zdobyć ekwipunek, który pozwoli mu przetrwać we wrogich, surowych warunkach. Wdziera się do silnie strzeżonej bazy wojskowej i...

I w tym momencie przejmujemy kontrolę nad bohaterem, oczywiście. Fabuła rzadko bywa mocną stroną gier akcji! Niestety, PYŁ potwierdza tę smutną prawidłowość, czyniąc ją jeszcze bardziej przygnębiającą.

Nie da się ukryć, że PYŁ jest brzydki. Nie mam tu na myśli ponurego wyglądu planety ani strażników, którzy mogą zapomnieć o starcie w konkursie Mister Universum. Tekstury, chociaż ciekawie pomyślane i wykonane, zdają się być powklejane bez ładu i składu, przez co otoczenie jest nieczytelne i rozmazane. Przez większość czasu po prostu wślepiamy się w ekran. Z drugiej strony jednak, grafika doskonale oddaje klimat położonej na totalnym wygwizdowie placówki — wszędzie jest brudno, brzydko i nieprzyjemnie. To nie to, co różowy domek Barbie.

Zadziwia zupełny brak konsekwencji twórców kolejnych zapylonych leveli. Jeżeli ustaliliśmy już, że wdzieramy się do placówki wojskowej, to niby dlaczego tyle jam jakiegoś złomu, płonących śmietników i cywilnego zgoła bałaganu? Budzi to pewne zakłopotanie, przynajmniej z początku.

Dla przeciwwagi, miłe zaskakuje inteligentny sposób rozstawienia naszych wrogów. Widać, że dobrze wykonują swą robotę: strzegą bazy, a nie czekają na gracza jak goście na przyjęciu urodzinowym z serii „Surprise!!!".

> WALCZ, UCIEKAJ, RZUCAJ SIĘ — I TAK PRZYKRYJE CIĘ PIASEK TEJ PRZEKLĘTEJ PUSTYNI

Broni jest zaledwie kilka: karabin maszynowy z celownikiem, granatnik, lanca i jakieś fiszbiny. PYŁ rozpoczynamy z podstawowym gnatem — karabinem. Amunicja do niego nie wala się po kątach, więc często słyszymy suchy trzask pustego magazynka. W gorączce tworzenia zapomniano jednak o dodaniu graczom szansy użycia jakiegoś noża czy którejś z kończyn. Do wyboru górne i dolne. Tyle niewykorzystanych możliwości... Rozumiem, że Sope jako żołnierz przyszłości nie rozstaje się ze swą giwerą, ale to lekka przesada. Można nieco ułatwić wycieczkę, autorzy wprowadzili — i chwała im za ten pomysł — najlepszy tryb działania broni. Wysuwamy na życzenie celownik, dzięki któremu możemy wykorzystywać na dwa sposoby. Dzięki pierwszemu możemy przeciwnika z dużej odległości. Drugi zaś, dzięki specjalnemu trybowi pozwala gasić demaskujące lampy, zalewające okolicę mlecznym światłem.

Nawet z tymi ułatwieniami PYŁ bardzo czasem potrafi zirytować. Zza węgła wyskoczy jakiś przyczajony drab z giwerą, wykończy zza węgła, innym razem z nóg ścina nas seria z ukrytego pod sufitem karabinu. Eksplozja spadającej beczki też potrafi zapewnić nielichą rozrywkę. Okazji do nagłego zgonu jest wiele, dlatego też warto jest często zapisywać stan gry, aby zabawy w PYŁ nie rozpoczynać wciąż od nowa. W chwilach zwątpienia i rezygnacji zaczyna doskwierać brak wyboru poziomu trudności rozgrywki. Ktoś z zespołu autorskiego zapomniał chyba, że istnieją mniej i bardziej doświadczeni gracze.

PYŁ pełen jest paradoksów. Spotykamy tu wiele nowatorskich rozwiązań i ciekawych pomysłów, jednak sposób wykonania morduje dobre wrażenie z zimną krwią. Na przykład, kiedy nasz bohater jest bardzo wyczerpany walką, wtedy jęczy, stęka a jego wzrok rozmazuje się. Świetnie, jednak z powodu naprawdę wysokiego poziomu trudności początkujący gracze będą irytująco często widzieć jedynie plątaninę barw i kształtów.

Niedopracowane wykonanie, wątła fabuła... Niech to, co skryje gruba warstwa pyłu.

WIELE CHAOSU NA NIC

Warhammer

Chaos Gate

4000

Ten wróg niejedno ma imię: bałagan, kwaleństwo, anarchia, wojna. Od zarania dziejów Chaos, a raczej jego Mroczni Bogowie, starają się wpływać na ludzkie postępowanie. Chcą władać ludźmi tak, by otwierali i poszerzali przejścia, przez które Chaos wdziera się do naszego świata. 11 milenium to okres szczególnego nasilenia się ich ataków. Ludzie w swej ekspansji za bardzo zbliżyli się do źródła zła — Oka Terroru, wielkiego wiru dziwnej materii znajdującego się w Kosmosie — i znaleźli się w zasięgu zgniłej ręki. Bogowie dostrzegli szansę na łatwe uporanie się z rodzajem człowieczym. Statek, wypełniony sługami Chaosu, wyruszył na podbój ciał i umysłów śmiertelników.

W odległej przyszłości wielkie armie toczą ze sobą straszliwe boje. Zakuci (w zbroje) rycerze — Kosmiczni Marines — walczą w imieniu Imperatora ze złem: zdrajcami, zielonymi Orkami, strasznymi Obcymi i wrogiem najgorszym z możliwych: z Chaosem.

CHAOS GATE to kolejna komputerowa adaptacja znakomitych gier bitewnych z Games Workshop. SHADOW OF THE HORNED RAT, DARK OMEN, FINAL LIBERATION były mocnymi pozycjami. Najcieplej jednak wspominam SPACE HULK. To dopiero była gra! Tak klaustrofobicznego klimatu i poczucia ciągłego zagrożenia nigdzie wcześniej ani później nie widziałem i nie odczuwałem. Może to śmieszne, ale hałem się grać w nocy. CHAOS GATE, niestety, nie dostarcza podobnych wrażeń. Ale po kolei.

Kolejna pozycja „Warhammera na bitowo" to klasyczna turówka, podobnie jak jej figurkowa odpowiedniczka. Powinno się jednak rozpatrywać CG jako zupełnie odrębną grę (choć z tymi samymi bohaterami w roli głównej), gdyż za cholerę nie chce ona oddać ani sposobu, ani stylu rozgrywki w WH40K. Szkoda było zachodu, by przenosić historię i postaci na ekran monitora, kiedy istota gry jest odmienna.

Pierwsze wrażenie to rzut o ścianę — nie, nie, zabierzcie to ode mnie! Grafika — paskudna i niewyraźna. Kolory (16 M tylko w 800x600) zlewają się z sobą, a szczegółów jest zbyt dużo, by odróżnić ścianę od podłogi. Oczopląs murowany. Trzy poziomy zoomu w niewielkim stopniu ratują sytuację, bowiem jedynie w maksymalnym przybliżeniu można odnaleźć przyjemność w spoglądaniu na ekran — szczegółów jest więcej, pikselozy za to tyle tylko, co na lekarstwo. Również tylko z bliska można odróżnić Chaos Marine w czerwonej zbroi (World Eater) od pomarańczowej pustyni. Nawet rogi ma wojak na głowie, filuternie zakręcone... Panie żołnierzu, jak żona? Oj, jaki obrażalski. Żeby od razu z boltera w głowę.

Wrażenie drugie — ja to skądś znam! Tak, na pewno! To była bardzo dobra gra, tylko jaka?...Czas minął. Pani Lusiu — prosimy o podpowiedź!

Gregorious

Latające nie wiadomo co...? UFO?! Tak! Wiedziałem, ale nie wiedziałem. Dziękujemy, następny proszę.

Engine w WH40K-CG do złudzenia przypomina wszystkie części (nie)zidentyfikowanego klasyka. Nasi dzielni Marines chodzą, biegają, kucają, strzelają „na pałę" i z przycelowaniem mogą rzucić granatem we wroga albo sobie pod nogi, a nawet zmienić magazynek — jak na rok 1999 nie są to rozbudowane możliwości. Jedyną nowoczesną funkcją jest możliwość ustawienia Marines w trybie „obserwuj". Podczas tury przeciwnika, jeżeli żołnierz ma amunicję i trochę punktów akcji, będzie ostrzeliwał wrogów, gdy ci wejdą mu pod lufę. Więcej w interfejsie nie znajdziesz. Jest mapa, ale lepiej o niej zapomnij. Jest encyklopedia, która, gdy ktoś nie grał w „bitewniaka", przydaje się nawet czasami. Jest... nie ma. To już wszystko.

Wszystko poza rozgrywką jest ładne. Menu początkowe to wnętrze statku, będące jednocześnie katedrą. Podkład muzyczny stanowią piękne pieśni, śpiewane po łacinie. Elementy te prawie tworzą klimat rzymsko-cezariański, jaki dominuje w Warhammerze „czterdziestce". Prawie, bo rozgrywka celnym strzałem dobija klimat, nim jeszcze się on na dobre pojawi.

Menu to moim zdaniem najmocniejsza część gry. Na początek zapoznajesz się z celem misji. Potem wybierasz drużynę (Terminators, Tactics, Assault lub Demolish oraz specjalni — Apothecary, Librarian, Technician) i uzbrajasz ją. Pytanie dnia: dlaczego możemy grać tylko UltraMarines? Innych nie ma? Każdy żołnierz ma swoją charakterystykę, jednak na próżno porównywać ją z cechami znanymi z WH40K. Współczynniki podawane są w skali 1–100, w „czterdziestce" zaś zakres wynosi 1–10. Po co takie zmiany? Podobnie ma się sprawa z uzbrajaniem. Broń ta sama, ale współczynniki „setkowe". Nijak się to ma do oryginału. Na szczęście, Krak Grenade działa tak samo dobrze.

Ocena: 6

Produkcja: [illegible]

Wymagania:

P90, 16 MB RAM, karta dźwiękowa

Uwagi: Marines tajnie tupią w pomieszczeniach służbowych

Swych dzielnych żołdaków możesz uzbroić we wszystko, co tylko autorzy WH40K wymyślili — od prostych bolterów, przez Plasma Gun, LasCannon, po Power Glove i Combat Axe. Cały milutki sprzęt, by przerobić wrednych Chaosytów na nawóz. Wybrałeś uzbrojenie, a więc — do działa!

Przed tobą 15 misji, które układają się w ponurą i oryginalną w założeniu historię: najpierw musisz wyprzeć wrogie siły z własnego terytorium, potem zaś przejść przez Wrota i zniszczyć samego Lorda Chaosu, tow. Zymrana. Scenariusz każdej misji jest prosty jak cep — eksterminuj wszystkich. Ewentualnie — zrób coś, a potem eksterminuj wszystkich. Wróg zawsze występuje w liczbach przeważających, za to jest głupi i sam lezie pod lufę. Jeśli któryś z przeciwników błyśnie inteligencją i odkryje, że jego broń ma większy zasięg niż twoja, to czasem z tego skorzysta, ostrzeliwując cię z rzadka. Tyle, gdy chodzi o taktykę. Sytuację ratuje opcja gry przez sieć i modem. Może trafi się ktoś inteligentny. Jak tylko usunięte zostaną bugi w kodzie...

Miał to być hit, a wyszedł kit (just a little bit). Szkoda, że opinia ta dotyczy Warhammera, gdyż figurkowy sytem bitewny jest ze wszech miar godny polecenia. Stosunkowo wysoka ocena bierze się stąd, że darzę ten system pewnym sentymentem (ach, te noce na podłodze) oraz z powodu niepowtarzalnej muzyki. Bliskiej mi, takiej... gregoriańskiej.

PODANO NA CYBERTALERZY! Resist CD

TEST DRIVE OFF-ROAD 2

Dopadła nas klęska urodzaju wyścigów samochodowych. Nawet najbardziej zajadłemu „Hakkinenowi" mogło się przesycić mknięcie po szosach i wchodzenie w coraz ostrzejsze zakręty. Na szczęście, ścigać się można nie tylko po asfalcie i nie tylko potwornie szybko. Przekonuje nas do tego firma Accolade i jej TEST DRIVE OFF–ROAD 2.

Wyścigi terenowe, bo o tym gra traktuje, rządzą się zupełnie innymi prawami i stanowią nowe wyzwanie dla wszystkich wirtualnych kierowców. W przeciwieństwie do klasycznych rajdów, zamiast zasiąść za kierownicą superszybkiej maszyny gnającej kilkaset kilometrów na godzinę i pożerającej w pędzie kilometry czarnych serpentyn, dosiadamy pięknego, terenowego potwora, którym przemierzamy rozmaite bezdroża i zapuszczone dróżki.

Niektórzy z was pamiętają może pierwszą część OFF–ROAD. W drugiej wprowadzono kilka zmian, w tym najważniejszą — dodano trasę wyścigu. Poprzednio gracz miał tylko dotrzeć do określonego punktu i nikogo nie obchodziło, jak tego dokona. W TDOR 2 między startem a metą wytyczona jest „droga", którą zawodnik musi pokonać zaliczając po drodze wszystkie punkty kontrolne. Co cieszy, droga prowadzi najczęściej po bezdrożach. Niemal non stop telepiemy się po piaskach, żwirach, dołach z błotem, a nierzadko przemierzamy opuszczone kopalnie czy plaże pełne turystów. Trasa nie ma zbyt wielu zakrętów i utrzymanie się na niej nie sprawi problemu nawet komuś, kto nie rozróżnia własnej prawicy od lewicy. Trzeba natomiast uważać, by nie wjechać na przeszkodę, np. zdezelowany traktor czy drzewo. Zderzenie znacznie zmniejszy naszą prędkość. Poważne utrudnienie stanowią również ostre wzniesienia terenu i znajdujące się zaraz za nimi prawie pionowe spadki. Jeżeli wjedzie się na taką „skocznię" z dużą prędkością, to można przez kilka sekund oglądać świat z lotu ptaka. Po upływie tych miłych chwil okazuje się, że jesteśmy którymś z nielotów, a lądowanie najczęściej kończy się na dachu.

Z wytyczonej przez twórców trasy nie da się zbytnio zboczyć, gdyż zawsze znajdzie się jakaś przeszkoda nie do pokonania. Niektóre z nich są naturalne (skały, las) i nie drażnią, inne doprowadzały mnie do szewskiej pasji. Dam przykład: ścigałem się po plaży. Nagle spostrzegłem, że od dłuższego czasu obok mnie ciągnie się szereg turystów brodzących w wodzie. Postanowiłem, śladem Maxa Damage, rozjechać ich. Skręciłem w lewo i dodałem gazu. Spodziewałem się głośnego PLASK i posoki spływającej po masce, ale o dziwo, ludziom nic się nie stało. Nawet się nie przesunęli, a mój samochód zaczął dachować. Z czego oni byli zrobieni? Z diamentu? Był taki jeden z żelaza, był z betonu, ale w grze? No cóż, mówi się — trudno, to nie zręcznościówka.

TEST DRIVE OFF–ROAD 2 oferuje nam dwa zasadnicze tryby rozgrywki. W pierwszym z nich zasiadamy za kierownicą samochodu wybranego z imponującej listy i startujemy w pojedynczym wyścigu. W trybie drugim samochodu nie mamy, dostajemy jednak trochę kasy, za którą możemy sobie kupić jakąś słabą brykę. Niestety, pieniędzy jest niewiele, więc żeby sprawić sobie lepsze cacuszko będziemy musieli zwyciężyć w kilku wyścigach i zainkasować wygraną. Jest też oczywiście tryb dla wielu graczy, ale czy dziś jest to jakaś podniecająca atrakcja?

TEST DRIVE OFF–ROAD 2 to bezpretensjonalna rozrywka nie tylko dla miłośników napędu 4x4, miła odmiana po klasycznych wyścigach. Tu liczy się nie tylko to jak jedziesz, ale też czym i po czym, gdyż nie każdy samochód równie dobrze poradzi sobie z każdym typem nawierzchni. Ogląda się to miło, wszystko jest kolorowe, a tekstury ładnie rozmyte (na 3Dfx), jednak brak jest czegoś, co sprawiłoby, że TEST DRIVE: OFF–ROAD 2 wyglądałaby inaczej od innych gier. Tę „średniość" grafiki z nadwyżką nadrabia dźwięk, który natychmiast wgniótł mnie w fotel niczym siła ciążenia w startującym statku kosmicznym. Muzyka i teksty są niesamowite, podobnie efekty (ach ten odgłos potężnych kół skręcanych przy sześćdziesięciu kilometrach na godzinę...). Po prostu coś wspaniałego — warto grę kupić już tylko po to, żeby ją usłyszeć.

Ocena: 6
Produkcja:

Wymagania:
P166, 32 MB RAM
4x4 = nieźle zakręcona

TEST DRIVE 5

Ator

Próbna jazda na utartym szlaku

Dobra to gra i ładna. Doświadczonych graczy zaboli tylko, że TEST DRIVE 5 odcina się od swych korzeni. Autorzy z Accolade mieli ambicję stworzyć grę rozrywkową; taką, która dostarczy użytkownikom świetnej zabawy i rozlicznych emocji. Udało im się to — dali nam solidne wyścigi samochodowe.

TEST DRIVE 5 polakierowano ładną, wielobarwną grafiką, i nawoskowano niczłymi efektami graficznymi. Niemal wszystkie obiekty występujące w grze są pieczołowicie wyprofilowane i wyglądają naturalnie. Tylko budynki stanowią monolit, mają mało urozmaicony wygląd i monotonne tekstury. Mówiąc prościej — są płaskie jak decha, przypominają pudełka pomalowane plakatówką. Jeżeli przed budynkiem znajduje się jeszcze jakiś element otoczenia, to zawsze będzie on jak „przyspawany". Nie ujrzycie między nimi przerw, nawet jeśli macie najlepsze akceleratory 3D i high-endowy sprzęt. Wystarczy też zwykła karta dźwiękowa — muzyka jest sobie, nie rozprasza, uprzyjemnia rozgrywkę. Nie spodziewajcie się żadnych rewelacji — piąta Próbna Jazda jest zupełnie niepodobna do wspaniałej, klasycznej, cenionej za oryginalność TEST DRIVE 3.

Seria TD pamięta jeszcze czasy komputerów klasy 286 i kart graficznych EGA, jest więc bardzo stara. Trzyma się jednak nieźle i wciąż jest oryginalna. Gry spod testowego znaku nigdy nie były typowymi wyścigami — gonitwy rozgrywały się na zwykłych amerykańskich drogach i to w czasie największego ruchu — tzw. „rush hours". Zadaniem gracza było dojechać z punktu A do punktu B, nie wpadając po drodze na stodołę, drzewo czy pod pociąg. Nikogo nie obchodziło, jak pokonamy trasę — jeśli kto miał taką fantazję, mógł jechać na przełaj lub tyłem — i to właśnie był największy atut gry. Lata jednak mijały, serię doścignął nieuchronny niczym rdza dla Syrenki powiew nowych czasów. Jak w standardowej „wyścigówie", możemy wybrać kilka bajerów oraz kilka rodzajów gry, od pojedynczego wyścigu, przez turniej, po opcję multiplayer.

Trasy pomyślano całkiem nieźle. Wytyczono je w najróżniejszych terenach, od wielkiego miasta po pustynie. Przez wprowadzenie dwupasmowego ruchu zmieniły się nieco realia wyścigu — nie trzeba już pieczołowicie wypracowywać cennych sekund na zakrętach, dość jest umiejętnie lawirować między pojazdami jadącymi z przeciwka. Na ulicach wystarczy chwila nieuwagi, by nasz demon szybkości przytulił się w blaszanym uścisku do radiowozu. Auto jest niezniszczalne — pokoziołkuje trochę, a potem spadnie na cztery koła i znów popędzi przed siebie. Najlepszym sposobem na zwiększenie przewagi nad przeciwnikiem jest „wsadzenie" go pod jakąś dużą ciężarówkę. To radykalnie zmienia sytuację na drodze, a działa szczególnie skutecznie w trybie gry dla wielu graczy. Jeżeli bawimy się sami, komputer oszukuje: gdy jego samochody nie są widoczne na ekranie, podejrzanie szybko odrabiają straty.

Na trasach znajdują się rozdroża i musimy co jakiś czas dokonać wyboru, w którym kierunku podążymy. Rozwidlenia dają nam możliwość nadrobienia kilku cennych sekund. Zwykle dostajemy wybór między drogą krótszą i „zagraconą" lub nieco dłuższą, ale za to wolną od zagrożeń. Niestety, rozwidlenia bardzo szybko się zbiegają. Opuszczenie trasy i jazda przełajowa nie jest możliwa, a szkoda. Twórcy zbudowali swego rodzaju „tory", z których zboczyć się nie da.

W efekcie, TEST DRIVE 5 nie różni się specjalnie od innych, typowych wyścigów samochodowych. Jest to gra ładna, pełna opcji, porządnie wykonana i grzecznie ulizana pod obróżkę graficznych bajerwerków. Graczom zabrano jednak to, za co cenili wcześniejsze części serii — swobodę. W związku z tym, nie wróżę „piątce" sukcesów TD3. Chylę za to czoła przed geniuszem wieszcza Adama, który tę sytuację przewidział blisko dwieście lat temu. To on wszak pisał: lepszy w wolności kęsek lada jaki...

Ale i tym daniem nie sposób pogardzić.

Produkcja: 7

Wymagania:
P166, 32 MB RAM

Uwagi:
Na rozstaju dróg...

Ator

BIG RACE USA

Flippery z salonów przeszły na pokoje

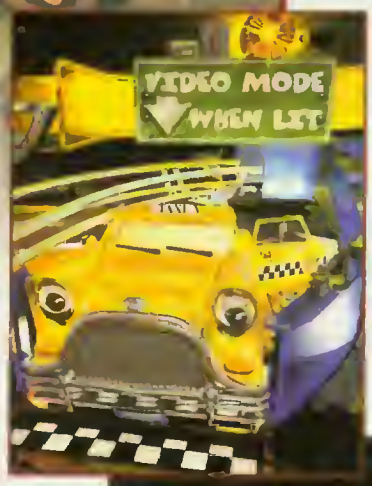
W czasach Speca i Atarynki, chcąc pomęczyć jakąś w miarę kolorową grę, biegaliśmy do tzw. „salonu" (szefie, dwa żetony!) i wydawaliśmy na automaty pieniądze podstępnie wyłudzone od rodziców. W lokalach tych niepodzielnie królowały flippery, zwane również „bilardami", nic więc dziwnego, że ówcześni twórcy softwaru starali się przenieść je na domowe maszynki. Niestety, sprzęt wtedy nie pozwalał na zbyt wiele. Stąd mieliśmy czarno–białe hity, składające się z kwadratowej piłeczki i dwóch kanciastych „łapek".

Naszym cierpieniom ulgę przyniosło dopiero pojawienie się PeCetów klasy 386. Jak grzyby po deszczu zaczęły ukazywać się tytuły dziś wspominane z łezką w oku: SEA PINBALL czy PINBALL DREAMS. Były powalające, bajecznie kolorowe, a do tego miały wszystkie elementy rzeczywistych stołów. Czegoś im jednak brakowało: realizmu. Były sztuczne. Wciąż większą przyjemność dawało przesiadywanie w oparach piwno–papierosowych i wciskanie, z miną prezydenta atomowego mocarstwa, dwóch czerwonych guzików. Rewolucję przyniosło dopiero pojawienie się nowoczesnych procesorów i gier takich jak BIG RACE USA. Zabawa jest bombowa, a nie potrzeba do niej żetonów — odpala się program na komputerze we własnym pokoju.

Każdy bilard, prawdziwy i komputerowy, ma odrębną tematykę i bohatera, którym oczywiście jest gracz. W grze BIG RACE USA wcielamy się w kierowcę taksówki, który konkurując z innymi demonami szos musi przebyć całe Stany Zjednoczone. Oczywiście nie musimy sterować taryfą. Wystarczy że za pomocą łapek i trzęsienia stołem umiejętnie pokierujemy bilą tak, by wpadała w odpowiednie miejsca. Ot i cała sztuka.

W grze w... [illegible] tylko jeden stół, ale jego wykonanie jest [illegible]. Znajdują się na nim aż czterdzieści i cztery ważne dla gry elementy, od łapek poczawszy, poprzez rozmaite rampy i wystrzałki, a na bonusowych zagłębieniach skończywszy. Prawdziwy flipper takich elementów ma o połowę mniej i są one zwykle gorsze (krótsze rampy, dołki położone blisko siebie i podobne historie).

Jak na złość, najważniejsze „dziurki" są bardzo dobrze ukryte. Dowiadujemy się o ich istnieniu dopiero wtedy, gdy komputer poinformuje nas, iż musimy wbić do nich bilę. Sporo jest też tajemniczych miejsc, dostępnych na przykład dopiero po podniesieniu rampy. Dzięki temu rozwiązaniu stół się nie nudzi i cały czas zaskakuje nas czymś nowym.



Radującym duszę i oczy elementem są bonusy. Ich zaliczenie, jak w każdym flipperze, polega na wbiciu piłki w odpowiednią dziurę, jednak w BIG RACE USA w bardzo szczególny sposób budują one atmosferę gry. Gdy wbijemy kulkę w odpowiednie miejsce w odpowiednim czasie, zostaniemy zawiadomieni, że miasto zostało zaatakowane przez latające spodki, lub musimy uciec policji zahaczając po drodze o wszystkie okoliczne sklepy. Autorzy gry umilili nam zabawę wprowadzając kilka losowych konkursów. Czasami mamy okazję zagrać na loterii (można wygrać kupę punktów lub inne potrzebne rzeczy) albo sprawić sobie ciastko z wróżbą, które może na przykład odblokować jakąś rampę. Cieszy umieszczenie dwóch dodatkowych łapek u góry stołu, umożliwiających wykonywanie tzw. Combo, czyli kilku kolejnych „przelotów" pod rząd. Nasza wrodzona pazerność nieraz wystawiana jest na ciężką próbę. Komputer pyta: bierzesz pewną sumę pieniędzy, czy to co jest w bagażniku numer jeden? Niektóre bonusy zmuszają do wręcz ekstremalnego wyćwiczenia palców i każą grać pięcioma bilami naraz. Licznik punktów bije wtedy jak oszalały.

O wszystkim, co dzieje się w grze, dowiadujemy się z zamontowanego na stole wyświetlacza. Wygląda on jak w prawdziwych automatach: jest żółto–czarny i pokazuje nieco niewyraźny obraz. Zapewniam was jednak, że grze dodaje to tylko smaku, a filmiki towarzyszące akcji i wszystkinr bonusom rozjaśnią niejedną ponurą facjatę.

Zadbano także o pokaźny zestaw opcji. Zmienić możemy prawie wszystko, co się nam zamarzy, od stopnia trudności począwszy, przez kąt pochylenia stołu (i tym samym — prędkość bili), a na szybkości odbijania się bili skończywszy. Przypomina mi to nieco czasy, gdy w „salonie" podkładałem pod tylne nogi automatu klocki i przekręcałem licznik :) Mamy też możliwość trzęsienia stołem. Nieraz pozwoli to uratować bilę lecącą prosto między łapkami. Nie zapomniano oczywiście o trybie Multi Player, pozwalającym kilku narwańcom rozstrzygnąć, kto jest lepszy w te kulki.

Na pochwałę zasługuje sposób prowadzenia bili przez komputer. Porusza się ona niemal przypadkowo (po uwzględnieniu praw fizyki rzecz jasna) i nie da się ze stuprocentową pewnością przewidzieć, gdzie trafi. Kulka, uderzona dwa razy „tak samo", za każdym razem zachowa się trochę inaczej. Dzięki temu gra nabiera jeszcze większego realizmu i nie nudzi się szybko. Dlaczego? W przeciwieństwie do WSZYSTKICH innych flipperów, w BR USA nie da się nauczyć na pamięć każdego toru lotu piłki. Komputer nie oszukuje i bila nie zmienia znienacka kierunku. Tak na marginesie — jest to odstępstwo od realizmu, gdyż w automaty często wbudowane są elektromagnesy przyśpieszające rozgrywkę. W tym momencie krzyknę jednak — precz z realizmem!

W programie zastosowano większość nowinek technicznych. Stół jest w pełni trójwymiarowy i wygląda powalająco realistycznie — można by przysiąc, że naprawdę są tam drewniane mosty oraz brukowe i asfaltowe drogi. Nawet bez akceleratora nie widzimy nawet najmniejszego pikselka. Wszystkie elementy są bajecznie kolorowe, zaprojektowane z odrobiną humoru i co najważniejsze — pasują do siebie. Najbardziej podobał mi się półprzezroczysty wyświetlacz, sprawiający wrażenie unoszącego się w powietrzu hologramu. Dźwięk niemal dorównuje wysokiemu poziomowi całej reszty. Ładna, łatwo wpadająca w ucho muzyczka i rzetelnie zrealizowane efekty może nie zachwycają, ale na pewno nie są też słabe.

BIG RACE USA to obowiązkowa pozycja dla tych wszystkich, którzy biegali z każdym groszem do salonów. Jest to doskonale zrobiony i ogromnie wciągający... Nic, nie pinball: symulator flippera.

Ocena: 8
Produkcja: [illegible]
Wymagania:
P2 266, 64 MB RAM
Uwagi:
Stół przeskalowany na ekranj monitora

W zapowiedziach przypominała najnowsze rajdowe motocykle. Miała być piekielnie dynamiczna i dramatycznie przyspieszać puls, wyglądając przy tym równie odjazdowo jak barwne tatuaże Aniołów Piekieł. MOTO RACER 2 jechała do mnie, jechała, aż wreszcie zaparkowała w moim komputerze.

MOTO RACER

Moto Krooger

Jazda bez trzymanki

PODANO NA CYBERTATERZYKA Reset CD No 1/99

Chcesz wiedzieć, jak to cacko sprawdza się na trasie?

MOTO RACER 2 to rozbudowane wyścigi motocyklowe. Do wyboru masz dwie klasy rajdowe — SUPERBIKE (szybkie motory wyścigowe) i MOTOCROSS (motocykle terenowe). Walkę na trasie obserwujesz z trzech punktów. Najciekawszy jest widok z kamery umieszczonej przy rurze wydechowej (co jest standardem w tego typu grach). Prócz tego, autorzy przygotowali dwa inne ustawienia — z punktu widzenia kierowcy oraz zza jego pleców. Gdy patrzysz na świat oczami rajdowca, widzisz w motorze wyścigowym owiewkę, od której bajecznie odbijają się refleksy światła, a w motorze crossowym — profilowaną kierownicę. Chwytasz ją mocno i...

Ścigasz się albo z kierowcami „komputerowymi", albo — w trybie multiplayer — z kolegą połączonym z tobą siecią. Gdy gracie we dwóch przed jednym monitorem, ekran dzielony jest na połowy pionową linią — jest to znakomite rozwiązanie, choć na PeCetach rzadko spotykane. Sposób prowadzenia motoru jest typowo zręcznościowy, podobnie jak w pierwszej części MOTO RACER. Gra wymaga sporego refleksu, gdyż wyścigi są szybkie do granic postrzegania. W czasie jazdy nie za bardzo obchodzi cię to, czy przy prędkości 250 km/h wypadniesz z najbliższego zakrętu — po prostu prujesz przed siebie, katując kolejny dżojstik lub energicznie naciskając klawisze. Oczywiście motor nie porusza się po szynach i czasami trzeba zwolnić, ale nie zdarza się to zbyt często. Przynajmniej nie tak, jak to bywało w CASTROL HONDA SUPERBIKE.

Okiełznanie maszyny wyścigowej, która rozpędza się do trzystu kilometrów na godzinę, to sztuka wymagająca dłuższego treningu. Gdy pierwszy raz odpaliłem MR2, na najłatwiejszym wyścigu klasy SPEEDWAY, podbudowany osiągnięciami z części pierwszej spodziewałem się łatwego zwycięstwa. Tymczasem, na mecie byłem ostatni — jazda okazała się zbyt szybka dla mnie. Dopiero po kilku startach zakwalifikowałem się do pierwszej piątki, a po kolejnych godzinach gry komputer nie miał ze mną szans, nawet podczas nocnej śnieżycy. Inaczej wygląda zabawa w trybie MOTOCROSS. Wyścig jest nadal bardzo szybki, lecz prędkość nie jest już najważniejsza — dużo bardziej liczy się precyzja jazdy i opanowanie maszyny. Co chwila lecisz na motorze po skoku z górki i wykonujesz akrobatyczne figury w powietrzu. Możesz

Ocena: 8
Produkcja: Dolphine Software
Wymagania: P166, 18 MB RAM, 4xCD 30 MB HDD, Direct3D
Uwagi: Niebezpiecznie prędka

tory SUPERBIKE konstruowane są na owalne tory, ale fajnie byłoby pomanewrować między samochodami z prędkością 200 kilometrów na godzinę. Do braków zaliczę też edytor tras — twórcy MR2 obiecywali, że będzie rozbudowany, a tymczasem drażni on prymitywizmem. Można zmienić jedynie ukształtowanie nawierzchni toru, otoczenie, w jakim będzie się odbywać wyścig i wybrać klasę motocykli. Motory występujące w grze to wiernie odwzorowane maszyny firmy YAMAHA. Niestety, różnią się one między sobą tylko osiągami i kolorystyką. Na szczęście nie tylko widać je, ale i słychać

nąść bokiem (po duńsku), na ułamek sekundy puścić kierownicę lub spojrzeć za siebie. Takie kaskaderskie sztuczki to efektowny bajer, dodający grze smaczku. Na torze crossowym jest więcej zakrętów, zjazdów i podjazdów, a tyłek niemal boli od jazdy po wybojach. Realizm gry objawia się takimi właśnie doznaniami..

Nie można narzekać na liczbę tras. Przygotowano ich 32, a mimo czterech tylko scenerii zadowolą one każdego niespełnionego „izi rajdera". Różnią się między sobą przede wszystkim stopniem trudności oraz liczbą zakrętów i górek. Na każdej można wybrać pogodę i porę dnia. Mgła, słoneczko, deszcz i śnieg, to wystarczający zestaw warunków atmosferycznych, by cieszyć się każdym torem kilkanaście razy. Wyobraź sobie nocny, zimowy wyścig, zapalone światła motocykli i dwusetkę na budziku: podczas takiej jazdy spod kół motocykli jadących przed tobą wydobywają się tumany śniegu. Podobnie jest w czasie burzy — wystarczy wjechać za plecy przeciwnikowi, by poczuć na kasku wodę tryskającą spod kół jego

Odgłos, jaki wydaje „wiertarka" o mocy przekraczającej 200 KM, trudno zapomnieć. Zapewniam was, efekty dźwiękowe są w tej grze wyjątkowo realistyczne. MR2 słucha się z przyjemnością, uszy pieszczą zarówno „gang" silników, jak i doskonałe tło muzyczne w klimacie hard techno. Moto-świat wygląda również wspaniale (szczególnie na akceleratorze), mam jednak zastrzeżenia do wyglądu otoczenia, które jest zbyt płaskie i ma dziwnie niską rozdzielczość. Wiem, że dzięki zmniejszonej liczbie detali otoczenia gra nieźle bryka nawet na słabszych procesorach. Wiem, że pobocze oglądają z bliska tylko słabi kierowcy. Wiem, że podczas jazdy z dużą prędkością nie zwraca się uwagi na szczegóły. Wiem... ale i tak będę narzekał.

Pomimo tych kilku drobnych wad, MOTO RACER 2 to w tej chwili z pewnością najlepsze wyścigi motocyklowe na PC. Można na braki przymknąć oko lub spojrzeć przez palce... byle nie na długo: jedzie się tak niewygodnie i o wypadek nietrudno.

maszyny. Warunki atmosferyczne w MOTO RACER 2 to najbardziej dopracowany element gry, aż chce się pogrzebać przy pogodzie przed każdym z wyścigów. Moimi ulubionymi kombinacjami są: „noc, śnieg, tor SPEEDWAY" oraz „mgła, śnieg, tor MOTOCROSS". Gwarantuję powalające wrażenia z jazdy. Gdy z nieba sypie śnieg lub siąpi deszcz, motor traci przyczepność, a ty lądujesz w blocku. Również w tym elemencie zadbano o boleśnie wysoki poziom realizmu.

Niestety, jazda odbywa się tylko „w kółko". Nie ma możliwości wyścigu z punktu A do punktu B. Szkoda. Wiem, że mo-

STAR WARS ROGUE SQUADRON 3D

Yanoos

Imperium Lucasa znów kontratakuje

Tym razem LucasArts wystawia do Bitwy o Graczy swój flagowy krążownik, co ja mówię — pancernik, o nazwie STAR WARS: ROGUE SQUADRON. To szczyt imperialistycznej techniki — jest piekielnie szybki i potężnie uzbrojony. Na pokładzie ma wszystko, co potrzebne do całkowitego zniewolenia graczy. Nie mamy szans. Poddajemy się. ROGUE SQUADRON zapanuje na długo nad naszymi komputerami. Rebelii wszczynać nie warto — Imperator George L to dobry władca. Ma w swoim ręku wiele atutów i lubi co jakiś czas czymś dopieścić podwładnych. Na przykład — ROGUE SQUADRON, doskonałą grą, nie tylko dla miłośników Star Wars.

LUKE SKYWALKER... OBECNY!

Nazwa gry wiele powiedziała mi o jej treści. Rogue Squadron to oddział awanturników, wojskowych pilotów stojących ponad prawem i zasadami. Słusznie zresztą. Zadania powierzane im nie należą do typowych, a tym bardziej łatwych. Taka Parszywa Dwunastka...

Szorstka, bojowa rzeczywistość potwierdziła moje przypuszczenia. Rogue Squadron okazał się elitarną jednostką składającą się z... dwunastu najlepszych pilotów Rebelii. Dowodzi nią nie kto inny, jak Luke Skywalker, ty zaś wcielasz się w niego. Większość członków oddziału znasz z filmu. To doświadczeni wojownicy, którym jako Luke ufasz bezgranicznie, a którzy będą wspierać cię w walce. Spotkasz także starego przyjaciela Hana Solo (w pewnym momencie ocali twoją skórę), a do Rebelii przyłączy się wysoko postawiony oficer imperialny, Crix Madine. Jego wskazówki są jednym z motorów fabuły.

Będzie z tobą Moc i będę ja, Master Yanoos, ostatni rycerz Jedi w Resecie. Akcja gry przeniesie nas w czas pomiędzy pierwszą częścią Gwiezdnych Wojen i wydarzeniami z „Imperium kontratakuje". Gwiazda Śmierci jest zniszczona, ale Imperium zbiera siły do ponownego, miażdżącego uderzenia. Naszym zadaniem jest pokrzyżowanie tych niecnych planów i maksymalne osłabienie przeciwnika. Przed nami szesnaście podstawowych misji, które rozgrywają się w ogromnej części uniwersum Star Wars, oraz trzy misje dodatkowe, o których za chwilę. Walkę zaczniemy na Tatooine, rodzinnej planecie Luke'a, chroniąc miasto Mos Eisley przed atakiem oddziałów Imperium. To preludium przed długą i pełną skomplikowanych zadań kampanią. Naszej jednostce przyjdzie chronić konwój na Barkhesh, walczyć na Nonnah i ochraniać planetę Corellia (skąd pochodzi Han Solo). Bezczelnie wedrzemy się w systemy obronne imperialnej planety Kessel, skąd trzeba uwolnić więźniów, zdewastujemy fabryki broni na Ballamorze i obrócimy w perzynę tajną bazę na Kile II. To tylko nieliczne atrakcje, czekające naszą Parszywą Dwunastkę na drodze ku upragnionemu zwycięstwu nad imperialistycznymi ciemiężcami (sztandar w tle, patetyczna muzyka...). Wspomniałem o trzech misjach dodatkowych: dostępne są one, gdy zabłyśniemy umiejętnościami w całej kampanii. To trudne zadanie, ale za to jaka nagroda! Elita będzie miała okazję wziąć udział w niemal filmowym rajdzie na Gwiazdę Śmierci, pościgać się z kolegami na skyhopperach i spróbować obronić bazę na Hoth. Również ta misja została wiernie przeniesiona z kinowego ekranu.

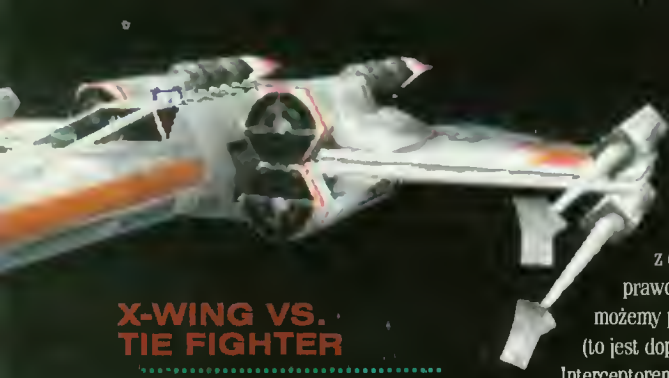
Każde z zadań składa się z kilku mniejszych części. Niewykonanie którejkolwiek owocuje napisem „Mission failed" i restartem misji. Po drodze nie ma save'ów! Skończyłeś? Idziesz dalej. Nieraz polegniemy po godzinnej batalii, dosłownie krok od zakończenia, i walkę trzeba będzie zaczynać na nowo. Wszystko albo nic. Boisz się? Masz rację. Jest czego.

Ocena: Produkcja: 8

Wymagania:

P166, 32 MB RAM, DirectX 6.0, karta dźwiękowa 16-bit, akcelerator 3D obsługujący Direct3D lub Glide

Uwagi:



X-WING VS. TIE FIGHTER

Miłościwie panujący Imperator wystawia przeciw nam wszystko, co ma w swych przepastnych zbrojownlach. Walczymy ze stadami doskonale znanych myśliwców i bombowców serii TIE (Bomber, Fighter i Interceptor). Próbujemy oplątać nogi potężnych AT–AT, zniszczyć bandy upierdliwych AT–ST (to te na dwóch łapach) i strącić cwane Probe Droidy. Nieraz złorzeczymy na wieżyczki laserowe (pełno takich na Gwieździe Śmierci). Prócz tego spotykamy jeszcze wiele znanych z filmu statków powietrznych i budynków. Dzięki temu atmosfera jest taka... swojska.

My też nie latamy na miotle. W naszym hangarze stoją legendarne X–wingi, zwrotne A–wingi, powolne ale mocarne Y–wingi i superszybkie V–wingi. Do niektórych misji dostajemy delikatne, ale szybkie Airspeedery, które mają stalową linę do związywania w walce AT–AT. Czasami dany model jest z góry narzucony przez wymagania misji. Trudno. Z czasem jednak możemy wybrać ulubioną zabawkę — gdy cofniemy się do wcześniejszych levell. Ze statkami bonusowymi jest podobnie jak z ekstramisjami. Gdy jesteśmy naprawdę dobrzy w podniebne klocki, możemy polatać sobie Sokolem Milenium (to jest dopiero sprzęt) i... zabójczym TIE–Interceptorem! W wielu misjach zasiadamy za sterami tej maszyny, grzmocąc dzielnie inne TIE–cośtam w stadzie X–wingów. Niezły patent, może trochę nieprawdopodobny (Luke w myśliwcu Imperium???), ale radujący jak cholera.

MAMO, MAMO, KUP MI JOYSTICK. I JESZCZE TRZYDEFIXA

Jak już się zapewne domyśliliście, ROGUE SQUADRON to nie jest pasjans, kolejne wydanie komputerowych warcabów czy heksagonalna strategia turowa. To pełna czadu, podniebna gonitwa dla bystrych gości z przesterowanym refleksem. Nie ma tu miejsca na starty, lądowania i dylematy typu: którym–klawiszem–włączę–tę–lampkę–kontrolną–i–właściwie–do–czego–ona–służy. Zamyślisz się na dłużej — błąd. Albo lecisz na glebę w płomieniach, albo rozwalili konwój, który miałeś ochraniać. Nie ma czasu na pierdoły. Gra jest bardzo dynamiczna, nie daje nawet przez chwilę odetchnąć. Przy okazji trzeba być non stop skupionym, gdyż autorzy mocno wywindowali poziom trudności. Pierwsze kilka misji to spore wyzwanie, a następne to już zupełny hard core. Nie warto się jednak zniechęcać: z odrobiną umiejętności SW:RS to doskonała zabawa, emocjonująca jak rzadko która gra. Choćbyście nie wiem co robili, i tak będziecie rzucać się na krześle, robić głową uniki i balansować ciałem, żeby wasz fighter ciaśniej skręcił.

Maksymalnej zabawie podporządkowano także widoki z gry i klawiszologię. Ustawień kamery jest sporo i zadowolą one nawet najbardziej wyuzdanego oglądacza. Kilka rzutów z tyłu, widok z kokpitu, dzioba statku, rufy, boku, góry i Yoda jeden wie ile jeszcze innych. Odwrotnie jest z klawiszami — możemy tylko przyśpieszyć, zwolnić, strzelić z działek laserowych, puścić rakietę czy bombę i niewiele więcej. Do tego dochodzą oczywiście kierunki.

I tu leży Szturmowiec pogrzebany. ROGUE SQUADRON to gra trójwymiarowa do bólu. Nie ma dziesięciu sekund, byśmy lecieli prosto. Tu unik, tam nurkowanie, innym razem lecimy do góry nogami, by w ciasnym skręcie wejść na ogon TIE–Fighterowi. To ogromna radocha, ale nie na klawiszach czy myszy. Joystick to podstawa dobrej zabawy. A gdyby tak jeszcze Dark Force Feedback...

Nie będę się rozwadniał w zachwytach nad grafiką — jest po prostu doskonała. Nawet w rozdzielczości 640x480, a mamy jeszcze 800x600 i 1024x768! Na pokładzie wszystkie bajery graficzne o skomplikowanych nazwach, które z lubością smakują w ustach wyznawcy Voodoo, a szczególnie ich drugie pokolenie. Coś za coś: gra bez akceleratora 3D nawet nie ruszy. Żeby marzyć o jako tako płynnym działaniu, należy dysponować minimum P166 i 32MB RAM — na takim zestawie gra się jednak ciężkawo. 16–bitowa karta muzyczna przekona cię, że „oprawcy dźwiękowi" z LucasArts spisali się na medal, z rąk Imperatora oczywiście. Motywy muzyczne znamy doskonale z filmów, efekty dopracowano na maksa, a do tego uwzględniono obsługę systemu dźwięku przestrzennego. Bez wad. Znowu. Chciałoby się tylko, żeby filmiki wprowadzające w akcję i kończące zadanie były dłuższe i ładniejsze.

Dlaczego więc ósemka, a nie coś wyższego? Bo poziom trudności jest czasami mocno frustrujący. Brakuje też save'ów w czasie wykonywania misji... Tylko tyle. A może aż tyle?

Gra STAR WARS: ROGUE SQUADRON jest piękna i wymagająca. Zupełnie jak kobieta z klasą. Jeżeli poświęcicie jej wystarczająco dużo czasu i funduszy, przyniesie dużo, dużo przyjemności.

MYTH II
THE SOULBLIGHTER

Upadli będą wyniesieni. Nogami do przodu

Poniedziałek, 25 sierpnia, niedaleko Willow Creek

Nareszcie krótka przerwa w marszu... Dopiero co wczoraj weszliśmy do Tallow, poszukując odpoczynku po miesięcznym patrolowaniu południowych regionów Dzikiej Rzeki. Jednak nasz odpoczynek odszedł w zapomnienie, gdy do miasteczka dotarły wieści o rabowaniu grobów w wioskach na północ od Forest Heart. Jestem pewien, że to zdziczałe psy poszukujące pożywienia w świeżych mogiłach albo rabusie grobów. Ale takie już mamy czasy, że żołnierze zajmują się łapaniem złodziei. Jednak... Mam tylko kilka chwil, z nim pójdziemy dalej. Kolumny czarnego dymu unoszą się nad drzewami wokół Willow Creek. Dowódca wyciska z nas ostatnie siły, chcąc dotrzeć tam jak najszybciej. Co się tam dzieje? Czyżby jakaś banda?

Żołnierz piszący ten pamiętnik już niedługo potem przekonał się, że nie jest to zwykły najazd. Przerażonym oczom jego i jego towarzyszy ukazała się wioska bestialsko równana z ziemią przez hordy przerażających ożywionych trupów. Wojacy byli zaskoczeni i wstrząśnięci, my jednak wiemy co się dzieje: pozostali przy życiu Upadli Lordowie wrócili, by dokończyć dzieła zniszczenia. Przywołali ich programiści z firmy Bungie, wydając własną drugą część doskonałej gry MYTH, noszącą podtytuł SOULBLIGHTER.

NIEŻYWI NIE TRACĄ NADZIEI

Wielka Wojna? Ta nazwa nie przerażała już nikogo prócz najstarszych świadków tamtej tragedii. Na spokojne ziemie zamieszkane przez ludzi najechała wtedy armia ożywieńców i przerażających kreatur, prowadzona przez sześciu Upadłych Lordów. Po krwawej kampanii w grze MYTH: THE FALLEN LORDS, ludzie i krasnoludy odparli potęgę Zła. Trzech z mrocznych Upadłych: Shiver, Balor i Watcher — szczęściu w boju. Trzech pozostałych poznajemy w drugiej części. Są to Soulblighter, Deciever i... Materiały przygotowane przez autorów wymieniają tylko pięć imion. Jak brzmi szóste? Dowiesz się walcząc.

Po latach żmudnego odbudowywania potęgi, król Alric z zadowoleniem spoglądał na swe dzieło. Usypiającą czujność sielanka trwała do momentu, gdy dawną, mroczną moc odzyskał czwarty Upadły, Soulblighter. Wsparty przez wskrzeszoną Shiver i potęgę zdławionego Zła, zalał Prowincję budzącymi grozę legionami. Podobnie jak w pierwszym „Micie", wcielasz się w dowódcę oddziału, biorącego udział w kampanii przeciw najeźdźcom. Walczysz jednak z dala od głównych zmagań obu armii: wykonujesz misje specjalne, dowodząc garstką żołnierzy. Są to zadania ekstremalnie ważne, więc w twoich zakutych w stalowe rękawicach rękach spoczywa los głównej armii, a co za tym idzie — ludzkości.

Kolejny rozwój sytuacji na wojnie i najnowsze wieści poznajesz z dziennika prowadzonego przez jednego z żołnierzy.

Fabuła drugiej części MYTH jest mroczna, przesycona zapachem krwi, smrodem omuconego bitewnego brudu i trupim odorem. Nieraz zmienia kierunek o 180 stopni, a dobre wieści i zadowolenie z wykonania kolejnej misji mordowane są przez nowe, smutne fakty. Poczucie rezygnacji i brutalna, żołnierska rzeczywistość tworzą znak firmowy MYTH, a zarazem są jednym z elementów decydujących o mocy i magii tej gry.

Nie raz i nie dwa zaskoczy cię niespodziewany zwrot akcji. W trudnych momentach otrzymasz często niespodziewane wsparcie, bezwzględnie może z liczyć na wiernych żołnierzy i własne pomysły... nie posiadasz jednak nic ponadto, nie będę zbytnio odstawał fabuły, ale jako przynętę rzucę

przykład Deceivera. Jeden z Upadłych, pozbawiony mocy po Wielkiej Wojnie, przyłącza się w końcu do armii ludzi, zasilając ją niezbyt czystą magią

YanooS

i swoimi Czarnoksiężnikami. Każdy sposób na zwycięstwo jest dobry. Podobnych zwrotów jest tu o wiele więcej. Fabuła zarówno pierwszej, jak i drugiej części MYTH, to mistrzostwo świata, wzorzec.

BLISKO, CORAZ BLIŻEJ

...ideału są kolejne propozycje firmy Bungie. MYTH obwołano najlepszą grą strategiczną ostatnich lat, honorując ją kilkudziesięcioma nagrodami krytyków i uwielbieniem dziesiątek tysięcy graczy. W Resecie gra dostała 9 — niemal ideał. Nie widzę możliwości, by inaczej miało się stać z MYTH II: SOULBLIGHTER.

W konstrukcji gry nie dokonano drastycznych zmian. Po co zmieniać to, co dobre? Niemal każdy element, za który ceniono „jedynkę" i który czynił ją grą wielką, dopracowano za to i ulepszono. Krótki opis engine'u i wizualnej strony „Truciciela Dusz" zabrzmi jak laurka spreparowana przez wydawcę. W tym wypadku inaczej się nie da.

Świat przedstawiony w M:S jest niemal w całości trójwymiarowy. Dostajemy możliwość dowolnego skalowania, przesuwania i rotacji. Wypełniono go plastycznie ukształtowanym terenem, w istotny sposób wpływającym na sposób poruszania się postaci. Elementy przyrody i dzieła ludzkich rąk (w tym po raz pierwszy zamki i całe miasteczka), to trójwymiarowe modele, ze wszystkimi tego konsekwencjami. Na przykład, niełatwo zdobyć zamek z łucznikami na flankach, a elementy uzbrojenia są efektownie rozrzucane po eksplozji ładunku wybuchowego. Pocisk rzucony przez krasnoluda potrafi

potoczyć się z powrotem pod nogi, gdy stoimy u stóp zbocza, albo nie wybuchnąć, gdy wpadnie w błoto lub do wody.

Postacie widoczne na ekranie jako jedyne pozostawiono w formie sprite'ów, czyli dwuwymiarowej. Nie wynikło to z braku umiejętności programistów — stworzyli oni wersję w pełni trójwymiarową, lecz miała zbyt duże wymagania sprzętowe. Nastąpił więc odwrót na pozycje 2D — i życzę wszystkim twórcom gier tak mistrzowskich dwóch wymiarów.

Do twej dyspozycji postawiono sprawdzony zestaw żołnierzy, walczących w brutalnej, bitewnej rzeczywistości. Są w nim ciężkozbrojni wojowie, precyzyjni łucznicy, nie znający lęku barbarzyńcy i małe posturą, lecz potężne siłą materiałów wybuchowych, krasnoludy. To nadal najważniejsza jednostka w bitwie, odpowiednio prowadzona zapewnia „rozrywkę" całym zastępom wrogów. Z czasem dostaniesz pod komendę czarnoksiężników (Warlocks), artylerię i... resztę poznaj sam. Niespodziewaną resztę.

Znaczne zmiany zaszły w sposobie sterowania akcją. Dodano kilka pasków z opcjami na ekranie głównym, przez co niemal wszystkie komendy można wydawać kursorem. To najlepszy interfejs z jakim się zetknąłem.

Dopracowano też model poruszania się postaci. Chodzą one dużo sprawniej i trzymają raz nadany szyk.

Grafika i dźwięk są na równie wyśrubowanym poziomie. Szkoda próżnych słów i czczych zachwytów. We wściekłej bitwie kilkudziesięciu żołnierzy krew tryska na wszystkie strony, a walczący depcą trupy leżące pod nogami. Nie ma tak, że ciało zniknie, a posoka wsiąknie w ziemię. To realna, brutalna bitwa, w rozdzielczościach od 640x480 do 1024x768. Topowe efekty wizualne? Dynamiczne oświetlenie? Mgła? Piękny ogień? Jest wszystko, co się zamarzy.

Przy dobrym nagłośnieniu, grać można niemal na ślepo: dźwięk jest pięknie przestrzenny. Doskonale zrealizowane efekty i klimatyczna muzyka dopełniają obrazu perfekcyjnie wykonanej gry.

Dopełnieniem tych zalet jest możliwość zapisywania przebiegu akcji w postaci filmowych plików i wymieniania się nimi. W Sieci już krążą najbardziej spektakularne bitwy, oglądanie których potrafi wiele nauczyć, a przy okazji niemal fizycznie przenosi widza na pole walki.

O JEDEN MIT ZA MAŁO

Jedynym większym zarzutem wobec pierwszej części były kreskówkowe, żartobliwe filmiki, nie licujące ze śmiertelną powagą gry. To także poprawiono. Intro, Outro i przerywniki są nadal rysunkowe, ale groźne — idealnie pasują do klimatu. Do wizerunku całości dodajmy niezwykle rozbudowany (mimo doskonałej fabuły) system multiplayer i dedykowany MYTH serwer — Bungie.net. Dorzućmy dwa złożone edytory: map i jednostek, a dostaniemy grę doskonałą dla każdego, a OBOWIĄZKOWĄ dla miłośników realistycznych strategii i bitewnego znoju.

MYTH: THE SOULBLIGHTER to dumny następca kultowego poprzednika. Ciekawszy, piękniejszy, bardziej różnorodny. Może nie tak nowatorski i przełomowy, ale bardziej dopracowany. Najlepszy. Niech żyje Król, oby panował nam jak najdłużej. I wybić wreszcie porządnie tych wstrętnych Upadłych.

Chociaż... Nie wszystkich. Żeby było z czego zrobić trzecią część.

Ocena: **Produkcja: 9**

Wymagania:
P133, 32 MB RAM, DirectX

Uwagi:
Normal 10

Global Domination

Ator

DO CZEGO SŁUŻY TEN CZERWONY GUZIK..?

Wyobraź sobie [illegible] nego stratega [illegible] sobie wy [illegible] sekcową [illegible] kty międzykontynentalne [illegible] Teraz zamknij [illegible] nila kompak [illegible] rzenia [illegible]

GLOBAL DOMINATION [illegible] a w [illegible] kę serialu [illegible] holograficzny [illegible] wadzenia [illegible] ciebie [illegible] rakiet [illegible] dy [illegible] to [illegible]

Do atakowania [illegible] kontynentu [illegible] rządko [illegible] jakiś okręt podwodny [illegible] cernik, bombowiec [illegible] ale [illegible] barwy [illegible]

Rakiety ofensywne [illegible] się [illegible] kursorem nad [illegible] przycisk myszy [illegible] klikniesz [illegible] palcach [illegible] Nie trzeba się obawiać [illegible] zabraknie pocisków — ich zapasy są w silosach na bieżąco odnawiane [illegible] jesteś zbyt szybki i zabraknie ci rakiet ofensywnych, zawsze m[illegible] pić się na obronie własnego terytorium, wykorzystując zapasy d[illegible] ne. Antyrakiety (ich eksplozja nie niszczy terenów wroga, tylko [illegible] po[illegible] ski) wysyłasz przy użyciu prawego przycisku myszy.

Warto wspomnieć, że w GLOBAL DOMINATION można grać na dwa sposoby. Kto lubi wysilić szare komórki, ten na pewno ułoży sobie [illegible] łów i będzie je eliminował po kolei. Rakiety wyśle tak, by ich przechwycenie było jak najtrudniejsze, zostawiając sobie jednocześnie kilka chwil na defensywę. Nie można zapomnieć, że akcja rozgrywa się w czasie rzeczywistym, a dotarcie na drugą półkulę zajmuje rakiecie około pięciu sekund. Gracz gardzący planowaniem od razu umieści kursor nad [illegible] li cały magazynek, co ja mówię — magazyn pocisków. Ilość [illegible] jakość, wprawdzie rakiety będą łatwe do przechwycenia, ale kilka z pewnością dojdzie [illegible] m efektem [illegible] połączenie [illegible] k, aż za[illegible] mechanizm [illegible] bardzo [illegible] nie [illegible]

[illegible] Po [illegible] trwającej kilka minut [illegible] poczułem się wyplu[illegible] działań zrobić sobie [illegible] No, to obraz gry już [illegible] Pora na ramę.

GLOBAL DOMINATION ubrano w dość [illegible] mało uro[illegible] Rakiety [illegible] ekranie [illegible] kontaktują z gruntem (ale nie umieją [illegible]) winny być [illegible] poprawić [illegible] kiet [illegible] w [illegible]

Ponad poziom wszystkich innych [illegible] nie przerywniki filmowe. Map[illegible] w naturze się w mle. [illegible] to fa[illegible] filmów [illegible]

wymagania: P133, 16 MB RAM

uwagi: dla tych co mażą myszą i tych, co szybkie palce mają

ZWARIOWANE TEORIE MORALNA ODNOWA

Co wy wyrabiacie!? Wprost zasypaliście Red_Akcję swoimi dziwnymi, zwariowanymi, pokręconymi i wynaturzonymi teoriami, dotyczącymi najróżniejszych rzeczy. Spraw, z którymi stykamy się na co dzień, jak i historii zupełnie niepojętych. Przegięliście. Nie będzie litości.

Czy wy udajecie, czy naprawdę macie tak pomieszane w głowach? 98,47 procent waszych odpowiedzi to teorie, za które w średniowieczu spłonęlibyście na stosie w ciągu kilku minut po ich ogłoszeniu. Słowem — macie naprawdę niestworzone pomysły. I bardzo dobrze — tak trzymać... ale nie róbcie tego więcej. Wasze teorie doprowadziły połowę redakcji do stanu permanentnej zapaści mentalno-moralnej (cokolwiek to znaczy), druga połowa zaczęła chichotać obłędnie pod nosem. Po czym wszyscy wzięli urlopy zdrowotne. I kto ma teraz robić gazetę?

Wśród dotychczas nadesłanych propozycji wybierzemy kilka, a potem nagrodzimy topowymi grami, tak gorącymi, że aż palce parzą. Wyniki losowania — za miesiąc (gdy redakcyjne sierotki wrócą do pracy). Dla kategorii „Teorie zwariowane, ale serio" przedłużamy termin konkursu do 31 marca 1999r. Postarajcie się podkurować nas naprawdę poważnymi pomysłami. Bez wariactw nam tam-tam! Ma być spokojnie, rzeczowo i z sensem. Nagrody też będą rzeczowe i sensowne...

„ZA, PRZECIW" A NAWET

Niniejszym ogłaszamy nowy konkurs.

Chcemy od was dwóch rzeczy, a każda z nich to krótka recenzja. Do tego na temat tej samej gry. -Jak to, tej samej? — spytacie. -Tak to — odpowiemy.

Macie opisać dowolną gierkę,

choćby Quake'a czy Diablo albo Larry'ego.

Temat nr 1: Gra..... (tu wpisujesz tytuł) jest niezwykle szkodliwa dla użytkownika.

Temat nr 2: Gra..... (i ten sam tytuł) ma dobroczynny wpływ na użytkownika.

Obydwa opisy mają być tak przekonywające, że najpierw danego Sina czy Half-Life (a może Sonica?) wyrzucimy do kosza z obrzydzeniem, by za chwilę, ze łzami w oczach, grzebać w śmieciach rozpaczając, że wywaliliśmy takie cudo. Każda z tych dwu prac powinna mieć około 600 znaków. Czekamy. Łzy mamy już naszykowane.

Taktowny Sztab Konkursowy

3DEFIKS Oglądać przez okulary 3D

PROSTA DROGA DO INTERNETU

- co daje internet
- sprzęt na początek
- połączenie dial up
- opis usług
- darmowe konta e-mail
- dostawcy usług
- Microsoft Internet Explorer 4.0 — instalacja i konfiguracja
- www
- bookmarki — co to jest i z czym to jeść
- wyszukiwarki
- i jeszcze parę innych drobiazgów

nowy numer już w sprzedaży

www.w-mag.com.pl

magazyn internetowy /kwww.

STARCRAFT

PACYFIŚCI NIE MAJĄ PRZYSZŁOŚCI...

„Wojna Plemion" wybuchła co do minuty zgodnie z planem. Miesiąc temu omawialiśmy beta wersję dla rozgrywki wieloosobowej. Ponieważ nic się w finalnej wersji Multi Player nie zmieniło, dziś zajmiemy się już tylko trybem single–player STARCRAFT: BROOD WAR.

Akcja gry dzieje się tuż po wydarzeniach opowiedzianych w podstawowym tytule — świat jest zniszczony i wyczerpany długą wojną, lecz nie znaczy to bynajmniej, że jest spokojniej. Każda ze stron konfliktu przygotowuje się do nowej, nieuchronnie zbliżającej się wojny. Jak dowiadujemy się z krótkich tekstów, wyświetlanych po rozpoczęciu jednej z trzech nowych kampanii (łącznie 26 misji), Nadświadomość Zergów została zniszczona i ktoś próbuje stworzyć nowy umysł, mający poprowadzić tę drapieżną rasę do nowej walki. Dopiero co wykształcona nowa Nadświadomość jest jednak jeszcze bardzo młoda i słaba. Na czele pozostających wciąż w rozsypce Zergów staje zmutowana Sarah Kerrigan. Jako Królowa Ostrzy, jest dziś piękniejsza i mądrzejsza niż kiedykolwiek!

Terranie targani są wewnętrznymi konfliktami, zaś imperator Mengsk nie jest w stanie utrzymać w ryzach swoich ludzi. Powtarza się sytuacja znana z pierwszej części — tworzy się rebelia (tym razem pod wodzą Rosjan), mająca na celu obalenie władz.

Protossi skupiają się na odbudowaniu ojczystego świata Aiur i skontaktowaniu się ze swymi wygnanymi niegdyś braćmi — Mrocznymi Templariuszami. Ponieważ zależy im na pokoju, również przystępują do wojny.

Pamiętasz emocje towarzyszące kolejnym zwrotom akcji STARCRAFT? BROOD WAR jest znacznie ciekawsza i znacznie bardziej rozbudowana. Co powiesz na duet Terranina Jimmiego Raynora i Protossa Fenixa współpracujących z Kerrigan, The Queen of Blades? Albo na Terran, usiłujących zdobyć władzę nad Zergami? Co najważniejsze jednak, BROOD WAR jest znacznie bardziej ponura od poprzedniczki. Już introdukcja zawiera scenę, w której rosyjscy oficerowie przyglądają się z pokładu Battlecrulsera rzezi piechurów w terrańskich okopach. Jeśli dodamy do tego ciężki, wojenny klimat i kościelne chóry jako tło muzyczne, otrzymamy bardzo... fajne wprowadzenie.

Oprócz wielu zalet (lwią ich część wymieniłem w Resecie nr 1/98), BROOD WAR ma kilka wad, które zmusiły mnie do obniżenia oceny. Pierwsza i najważniejsza to fakt, że panowie z Blizzard nieco zatracili się w inspirowaniu się innymi systemami i światami s–f. Niby nic w tym złego, jednakże w kilku miejscach dochodzi się do wniosku, że ktoś usiłował odtworzyć faszystkowsko–cesarski klimat systemu Warhammer 40.000 (oficerowie w czarnych, skórzanych płaszczach i szpiczastych czapach). Zresztą, nieudolnie. Drugi minus, który z początku nieco odstrasza od gry, spowodowany jest nieubłaganym upływem czasu. Otóż, jeśli przez pewien czas nie grałeś w STARCRAFT, to jak na dłoni zobaczysz wszystkie niedoróbki programu i to, jak bardzo gra się postarzała. Dopiero teraz, na jaw wychodzą koszmarnie małe figurki jednostek i dość archaiczna grafika. Chociaż, z drugiej strony, są to bardziej narzekania malkontenta (za to mi płacą), niźli naprawdę poważne usterki.

BW to i tak najlepszy (bo jedyny) add–on do STARCRAFT, jaki znajdziesz w sklepach. Raduje zwłaszcza fakt, że dopracowane zostały pewne subtelności czysto „starcraftowe", jak ceny produkcji niektórych jednostek i budynków oraz zdolności poszczególnych postaci. Nowe drogi rozwoju i nowi podwładni ucieszą wszystkich — bo i taka jest rola każdego dodatku. BROOD WAR z pewnością utrzyma STARCRAFT jeszcze przez jakiś czas na powierzchni. Aż do momentu wejścia TIBERIAN SUN.

BROOD WAR

Ocena: 7
Produkcja
P90, 16 MB RAM, 30 MB HDD, zainstalowany Starcraft
Uwagi:

TUROK 2

seeds of evil

YanooS

Pewne rzeczy są nieuniknione. Każdy z nas się zestarzeje, gry będą coraz lepsze, a po kilku piwach trzeba iść do ubikacji. Taka jest kolej rzeczy. Pewne jest też to, że jak coś przyniosło kupę kasy i popularność, zostanie powtórzone. Na tym opiera się showbiznes.

Nie inaczej jest z grami komputerowymi. Gdy jakiś tytuł zdobywa fanów, a swych twórców posyła na długie wakacje na Hawaje, to można obstawiać zakłady, kiedy wyjdzie sequel.

Dlatego też nie rozpaczałem specjalnie po ukończeniu pierwszego TUROKA. Gdzieś kołatało się po łbie pytanie — ile będę czekał? Szast, prast i mamy drugą część. Można powiedzieć — co rok Turok, bo dokładnie tyle trwała produkcja SEEDS OF EVIL. Znów słyszymy dobrze znane „I am Turok!". Jest to dumne, donośne zawołanie, gdyż są powody do dumy. Nasz bohater, nie dość że hardy już jako Łowca Dinozaurów, teraz jest jeszcze groźniejszy, bo wypoczęty po rocznym urlopie (plotki, że był to urlop macierzyński nie potwierdziły się). Do walki przystępuje z nową energią i świeżutkim arsenałem. Jego twórcy z firmy Iguana też nie zasypywali granatów w Pyle... przepraszam: nie zasypiali gruszek w popiele. Owocnie spędzili ten czas, przystrajając nowe przygody swego pupila w szatki z ulepszonego, imponującego engine'u i świetnej grafiki. Hit? Tak, ale...

Turok to pechowy gość. Pognano go do walki już po wydaniu serii doskonałych gier FPP, które ostatnio pieściły nasze przytępione zmysły. Dlatego też SEEDS OF EVIL pół roku temu byłaby megahitem. Teraz jest świetną, bezpretensjonalną gierką, łączącą strzelaninę, dużo biegania i proste zadania (nie udające nawet związku z grami przygodowymi). Dostaliśmy to, za co kochaliśmy pierwszego Turoka, tyle że ładniej podane. To bardzo dużo, ale też trochę za mało. Przyjrzyjmy się co jest, a czego brakuje.

Co rok, to Turok

STARY PRIMAGEN MOCNO... SPAŁ!!!

Fabuła TUROK 2 nie wyróżnia się specjalnie oryginalnością na tle innych gier FPP, choć zazwyczaj ten element traktowany bywa bardziej po macoszemu. Tym razem chłopakiem do bicia jest Primagen, potwór będący ucieleśnieniem okrucieństwa, chaosu i wojny. Do tego jest to osobnik o potężnej sile woli i równie imponujących gabarytach. (Nawiasem mówiąc, tak twardego i trudnego do pokonania bossa jeszcze nie widziałem.) Wszystko byłoby O.B., gdyby spał sobie nadal spokojnie pod pewną wulkaniczną górą. Jego sypialnią był statek kosmiczny, który kiedyś szczęśliwie tam utknął. Dlaczego szczęśliwie? Bo na pokładzie wiózł hordę krwiożerczych i okrutnych bestyj. Niestety, TUROK nieświadom obecności brygady Primagena pod wulkanem, wrzucił do krateru gadżety zabrane bossowi z pierwszej części swych przygód — Campaignerowi. Wulkanie zabulgotało, a energia wytworzona przez zniszczenie Chronoceptera obudziła naszego przyszłego przeciwnika. Pogłówkował, pogłówkował i wymyślił, że przejmie kontrolę nad niektórymi gatunkami zwierząt z Zaginionego Świata, by pomogły mu opuścić podziemne więzienie. Szczególnie podatne na manipulację okazały się dinozaurowate stworzenia z „jedynki". To one puszczają fabułę w ruch, napadając na spokojny port, burząc go i mordując mieszkańców.

TRZY W JEDNYM, CZYLI GATUNKOWA MIELONKA

Gdy trwoga, to do Turoka. Nasz bohater zostaje poproszony o pomoc i ląduje w pierwszym etapie nowej przygody, noszącym tytuł „Port of Adia". Czeka go długa droga przez sześć bardzo rozległych leveli, podzielonych na mniejsze części, naszpikowanych przeciwnikami i utrudnieniami. Każdy z etapów kilkakrotnie przewyższa wielkością lokacje zawarte w Łowcy Dinozaurów. Zgubić się jest łatwo.

Trzeba uczciwie przyznać, że levele udały się w SEEDS OF EVIL wyjątkowo ładnie. Każdy z nich wygląda inaczej, ma też inną „tematykę", gdyż fabuła miota Turoka w najdziwniejsze miejsca. Mamy okazję zwiedzić na przykład gniazdo owadopodobnych potworów w „Hive of Mantids" (doskonały poziom!) i statek samego Głównego Złego w „Primagen's Lightship". Prócz tego łazimy po bagnach, eksplorujemy system tuneli i pomykamy po zabójczo wysoko położonych platformach. Nie ma dżungli...

Ocena: 8

Produkcja:

Wymagania:

P133, 32 MB RAM

Gdzie kupić Cerebral Bore...?

Programiści zadali sobie sporo trudu przygotowując pełne wędrowania, wspinania, skakania i kręcenia się po zaułkach tereny. Ktoś, komu specjalnie podobała się strona zręcznościowa

w „jedynce", może jednak czuć niedosyt: położono mocniejszy nacisk na walkę niż na podskoki. Widać, że programiści nie byli do końca przekonani, czy robią strzelaninę, czy coś ambitniejszego. Dużo czasu zajmuje poszukiwanie poukrywanych kluczy i tego typu proste zagadki. Mordowania, i to w stylu gore, jest najwięcej. Od precyzyjnego poruszania się i skoków często zależy życie. W efekcie dostajemy mieloną ze wszystkich tych elementów. Czy to dobrze, czy źle — niech każdy oceni sam.

Z CZEGO I DO KOGO

Już w pierwszym poziomie widać, że jest do czego strzelać. Każdy z leveli ma swoich specyficznych mieszkańców, a w całej grze uzbiera się tego ponad 30 rodzajów. To dziwaczna, acz przerażająca menażeria. Na nasze wątłe życie dybią hordy dinozaurowatych, nieco znajomych z wyglądu poczwar, wielgachne, zmutowane potwory, rohoty, stada gigantycznych owadów i wiele innych kreatur. Różnice pomiędzy nimi są ogromne, i to nie tylko w wyglądzie. Na każdy typ lepiej skutkuje inny rodzaj broni i inna taktyka walki.

Więcej elementów je jednak łączy. Po pierwsze — perfekcyjne wykonanie. Wszystkie modele powalają liczbą szczegółów, kolorów i dopracowanym poruszaniem się. Imponuje też inteligencja komputerowych potworów. Potrafią biegać zygzakiem, gdy prujesz z broni na wprost i poczekać za rogiem aż podejdziesz, gdy lubisz siać z daleka. Uskakują przed pociskami, zbierają się w większe kupy, chowają się ostabione, nawet kucają albo uciekają. Potrafią się zaczaić, zaskoczyć. Idziesz sobie od dłuższego czasu spokojnie, cisza... i nagle rozpętuje się piekło. Umówiły się, czy co? Dlaczego ja? Nic wam przecież nie zrobiłem!

Gdy jednak któregoś upolujesz, to zawsze zginie efektownie. W zależności od tego, która część została zraniona czy odstrzelona, inaczej leci krew i pada ciało. Przy ciężkich ranach agonia i konwulsje monstrum mogą trwać nawet kilka sekund, a krew tworzy na posadzce coraz większą kałużę.

Są 24 sposoby, by nie dać sobie zrobić krzywdy, robiąc ją potworom. Tyle rodzajów broni dostajemy w spocone z podniecenia łapy. Doprawdy, gdyby to była tylko strzelanina, to już by było sporo złomu. Jak na TUROK (nie jest to typowy shooter), liczba ta jest niedorzecznie wysoka. Nie da się jednak ukryć, że zgromadzenie takiego arsenału to spora radocha.

Znajdują się w nim skuteczne argumenty do walki wręcz (specjalne, zakładane na rękę ostrza) i bardziej tradycyjne bronie, takie jak pistolety, shotgun, łuki oraz zębaty, metalowy okrąg do rzucania. Dołóżmy tu granatnik, miotacz ognia czy rakietnicę. Są też bronie energetyczne, od strzelby plazmowej przez różne wariacje na ten temat (np. w jednym z karabinów promień odbija się od ścian rykoszetem — stoisz za rogiem, cwaniaczku?). Trzecia grupa to bronie niestandardowe, czy wręcz dziwaczne. Wrzuciłbym do tego wora działko atomowe (BFG z kwaka to petarda za złotówkę) czy wynalazek zwany Cerebral Bore. To urządzenie wypuszcza małe, bzyczące kuleczki, które wgryzają się w głowę przeciwnika i eksplodują w środku. Efekt równie obrzydliwy, co niesamowity. Nie ma przed tym żadnej obrony.

Jest więc czym walczyć, jest o co, jest nawet z kim walczyć. A czy warto to oglądać?

TUROK NIECO „NIEREALNY"

Oj, warto, warto. Już pierwszy TUROK rozbestwił nas nowatorskimi rozwiązaniami graficznymi i doskonałą ich realizacją. Wielu graczy, podobnie jak ja, podniecało się strzelaniem w wodę tylko dla widoku rozchodzących się po powierzchni kółek. Inne elementy też były doskonałe.

O ile w warstwie grywalno–fabularnej SEEDS OF EVIL nie przynosi specjalnych nowości, to oprawa wizualna zaskakuje nową, dramatycznie wyższą jakością. Nawet głupie strzelanie z dowolnej broni to już uczta dla oczu. Powala ilość kolorów, jakość tekstur (wiele ruchomych!) i plastyczność wszystkich elementów. Potwory, mimo iż odpychające jak Ator po nieprzespanej nocy, są dopracowane w najmniejszych szczegółach. Nie muszę chyba wspominać o dynamicznym, wielobarwnym oświetleniu, mgle i innych bajerach. Nieodparcie nasuwa się porównanie z UNREAL, tyle że TUROK spodobał mi się bardziej.

HUZIA NA PRIMAGENA

– Wszystko fajnie, tylko dlaczego ósemeczka, a nie dziesięć — spytasz. Po pierwsze, za brak zdecydowania autorów i wyraźnego podkreślenia któregoś elementu rozgrywki. Nie można zrobić gry będącej zarazem dobrą strzelaniną, platformówką i przygodówką. Czego innego oczekujemy od każdej z tych gier.

Po drugie, za niedopracowane sterowanie postacią (znowu). Czasem większą męczarnią jest wyjście z wody na podest lub wejście po drabinie, niż zabicie stada dziarskich „dinos".

Po trzecie, za przesadnie dopakowanych bossów. Wycałuję po rękach każdego, kto pokona Primagena bez kodów. Serio. Ja nie potrafiłem.

Po czwarte... nie będę dalej wymyślał, bo obniżę ocenę jeszcze bardziej. A TUROK 2: SEEDS OF EVIL na to nie zasługuje. Doskonała gra dla każdego. I tyle.

GRA RYTAS!

HERETIC II

Roos

LARA MUSI SIĘ POSUNĄĆ
PIERWSZY BĘDZIE CORVUS

HERETIC 2, co za piękny sequel do oryginalnego Heretica. Który z kolei był prequelem Hexena i jego sequela, Hexena2. Czyli prawdę powiedziawszy, jest też sequelem Hexena, choć z nazwy wynika co innego. Wiem, wiem, mam skończyć pleść o kolejności i napisać pare słów o grze. Wierzcie lub nie — jest świetna.

O HISTORII SŁÓW KILKA

W grach FPP zawsze liczył się głównie wygląd oraz zastosowana technologia tworzenia trójwymiarowego świata. DOOM, QUAKE, a nawet UNREAL zawierały ledwie strzępki mało atrakcyjnej historii, minimalnie tylko ewoluującej w miarę przemierzania kolejnych poziomów. HERETIC 2 to zupełnie inna para kaloszy siedmiomilowce.

Corvus, po pokonaniu D'Sparila — mrocznego czarnoksiężnika dosiadającego zielonej, rogatej bestii — mocą przedśmiertnego zaklęcia zesłany został do Światów Zewnętrznych, które miał przemierzać bez celu aż do śmierci. Cudowna moc magicznej księgi otworzyła mu jednak portal do rodzinnego świata, który przez lata nieobecności długouchego bohatera zdążył zmienić się nie do poznania. Ludność prawie bez wyjątków cierpiała z powodu straszliwej choroby, powodującej nieodpartą żądzę zabijania. Zadaniem Elfa będzie rozwiązać zagadkę plagi, wyleczyć siebie i swoją ziemię oraz położyć kres rządom kolejnego wcielenia zła. Na pozór nic specjalnego, ale rozwój wypadków naprawdę wciąga, wywołując nieodpartą chęć poznania dalszego ciągu przygody. Ciekawość wzmaga mapa zawartego w grze świata — któż nie chciałby odwiedzić na przykład Zaginionego Miasta Lodu?

OCZY WIŚCIE

Wiadomość o pla[illegible]nowanym w HERETIC 2 widoku [illegible] pie[illegible] [illegible]ch politowania na mojej tw[illegible] [illegible] tchnienie. [illegible] Bamse [illegible] ucieszy... Myliłem [illegible] grubo. Perspektywa trzeciej [illegible] sprawdza się w tym [illegible] padku rewelacyjnie. Lepiej [illegible] okazję [illegible] Prawie dwa ty[illegible] klatek ani[illegible]

PODANO NA CYBERTALERZY

Reset CD Nº 12/98

[illegible] marne [illegible] pytanie [illegible] w [illegible] UNREAL, QUAKE 2 [illegible]

W [illegible] można [illegible] spotkałem również klimat [illegible] (dosłownie i w przenośni) [illegible] w Raven kochają swój zawód [illegible] ka komputerowa) i widać to na każdym wirtualnym [illegible].

[illegible] QUAKE 2 pozwoliło [illegible] Światłem. Może nie [illegible] tak doskonale jak w UNREAL, [illegible] w swojej roli spisują idealnie. Głównym ich źródłem jest kilka- [illegible] wraz z odmianami [illegible] Księgą Mocy [illegible] w grze czarów podzielonych na ofensywne i obron- [illegible] all robi dobre wrażenie, a krąg niebieskie- [illegible] wroga to już majstersztyk. Jeżeli myślicie, [illegible] po [illegible] aż zagracie [illegible]

CHIRURG CORVUS

[illegible], a po doładowaniu chyba też najle[illegible] [illegible] drew[illegible] zakończona ost[illegible]m jak brzytwa ka[illegible] [illegible] wykorzystanie oszczędzi wam niejednokrotnie [illegible] do końca lubianej metody save&restore. Corvus może przy uż[illegible] skakać, [illegible] obrotu [illegible] dołu, góry i boku. Umie kopniakiem s[illegible] p[illegible]lka z półki lub powalić na ziemię! Podobnie jak zmutowane [illegible] skie mumie w drugim HEXEN pot[illegible] często tracą kończyny. Można je im odcinać jak kupony od sławy.

Gra oferuje kilka ustawień „krwistości". Jako pełnoletni i całkowicie świadom swej degeneracji młody człowiek, wybrałem oczywiście poziom najbrutalniejszy. To, co zaczyna się wtedy dziać na ekranie, przypomina z grubsza soczystą pieczeń CARMAGEDDON polaną sosem MORTAL KOMBAT. Spotkane przypadkowo postaci dosłownie wybu[illegible]ją, rozpadając się na wiele kawałków małych „gi[illegible]bów". Prawdziwe fontanny krwi i flaków. Jeżeli czytają mnie [illegible] rodzice małoletnich dzieci, śpieszę z wyja[illegible]śnieniem: najniższe ustawienie brutalności powoduje, że wrogowie przewracają się na ziemię jak kłody, nie wydając z siebie praktycznie żadnych płynów ustrojowych. Dzięki temu zabiegowi gra dostępna jest nawet dla [illegible]tków.

Jeżeli już wspomniałem o przeciwnikach, mu[illegible] kolejną pochwałę: wykonano ich [illegible]nale. Bez trudu rozpoznajemy co nas atakuje, nawet z większej odległości. [illegible] drugiego HEXEN — hiperupierdliwe pająki — [illegible] w przyjemność [illegible] nisko po ziemi biegają szczury, które bardzo łatwo i przyjemnie można rozdeptywać. Jedno celne stąpnięcie i pisk — kr[illegible]słup (moralny oczywiście) przetrącony. Co za ulga..

Podoba mi [illegible] też rozwiązanie sprawy bossów (jest ich w grze kilka sztuk), znane [illegible] mu posiadaczowi/miłośnikowi konsol: widoczny na ekranie pasek energii. Koniec z zadawaniem sobie pytania „Ile [illegible] ten koleś [illegible]", które powtarzałem ustami wyobraźni setki razy, próbując posłać do piachu [illegible] przeszkadzacza [illegible] misjon packu PORTAL OF PRAEVUS do HEXEN 2.

IDEAŁ?

Po coraz bardziej wtórnych kolejnych częściach sagi TOMB RAIDER, HERETIC 2 jest jak powiew orzeźwiającego powietrza (znad służewieckiej rzeczki Smródki). Doskonałe rozwiązany [illegible] kontroli poczynań bohatera [illegible] to wprost z gier FPP. Jak miałem okazję się przekonać, działa lepiej niż dobrze. Nawet skomplikowane wymagające precyzji i skupienia manewry, nie są ani w części tak beznadziejnie denerwujące jak u Lary. Od samego początku czułem „jedność" z grą i ani razu nie zastanawiałem się [illegible] kombinację klawiszy powinienem nacisnąć [illegible]

Raven jest firmą niesamowitą. Nie gadają [illegible] pek [illegible] tylko robią doskonałe gry. W te[illegible] [illegible]ETIC [illegible] zapowiedziano rok temu na [illegible] [illegible]kundę. Mogę tylko pogra[illegible] Nie mogę się już doc[illegible] na silniku QUAKE 3. [illegible] nię [illegible] pozbawione [illegible] GPL [illegible] jest od nich wolny. [illegible] gdzie [illegible] ciasnym przej[illegible] latające pod[illegible] do [illegible] niemo[illegible] Kilka [illegible] pozostaje tylko [illegible]

Nie [illegible] czynności te, wykonyw[illegible] dę krótko. Ostatnia rzecz [illegible] używania klawisza st[illegible] prostej linii, wszystko miej[illegible] eso[illegible] moim [illegible] ze wszystkim.

Wid[illegible] obra[illegible] wany w [illegible] dni [illegible] HERETIC [illegible] rozochocony [illegible] na sterczący [illegible] ciętego drzewa i z [illegible] [illegible]m klepał [illegible] adek leżącej na jego ko[illegible] [illegible]nionej [illegible] mógł go wam [illegible] łoby to najle[illegible] tej recenzji.

Ocena: **9**

Produkcja: [illegible]

Wymagania: P133, 16 MB RAM

[illegible]

Symulator w arkadowej oprawie

Viper Racing

Roos

Sierra ma ostatnio dobrą passę. Po kilku dosyć chudych latach wydawania gier wtórnych, mało interesujących i po prostu kiepskich, przyszły tłuste miesiące. Oby trwały jak najdłużej. GRAND PRIX LEGENDS, HALF-LIFE, KING'S QUEST 8 — to gry świetne lub (w jednym przypadku) genialne. Do ich grona dołączyła niedawno VIPER RACING, oferując możliwość nieskrępowanego katowania prawie pięciusetkonnego silnika sztandarowego „muscle car" naszych przyjaciół zza oceanu.

„Jeden wóz? Co za beznadzieja!" — w internecie można usłyszeć i taką opinię. „Przecież w NEED FOR SPEED jest ich kilkadziesiąt!" — tak, tylko co z tego? Czy ilość oznacza jakość? Czy naprawdę bawi was ściganie się dziesięciometrowym szkolnym autobusem? Albo kwadratowym wozem dostawczym? Mnie nie. A wirtualnym Viperem jeździłem długo..

Co więc jest w tej grze takiego dobrego? Model zachowania wozu. Mimo że MGI to mała i nieznana szerzej na rynku firma developerska, udało im się dokonać rzeczy teoretycznie niemożliwej — stworzenia gry mogącej zadowolić zarówno miłośników szybkości i obijania się o bandy, jak i podobnych mi malkontentów, dostrzegających nawet najdrobniejsze wady symulacji. Pierwszy gatunek graczy ustawia trudność gry na „arcade" — et voila: auto praktycznie samo wchodzi w poślizgi, lepiej namuje i przyśpiesza, jest mniej wrażliwe na ruchy pedałem gazu w zakrętach i skręty kierownicą przy hamowaniu. Wystarczy jednak przesunąć suwak na pozycję „simulation", aby nasza Żmija zaczęła kręcić ogonem jak opętana. Teraz nawet najbardziej niewinny podskok na wyboistym torze może oznaczać uszkodzenie zawieszenia i koniec wyścigu. No, może nie koniec, przecież wystarczy nacisnąć spację i się zrespawnować:)

To, co najbardziej wciąga i nie pozwala odejść od gry przez długie tygodnie, to tryb „kariera". Zaczynacie jako młody pierwszoroczniak w grupie amatorów, dysponując zwykłym, „sklepowym" modelem Vipera. Amatorzy w sezonie mają tylko trzy wyścigi, im wyżej skończycie każdy z nich, tym większa wypłata czekać będzie w banku. Dzięki wygranym pieniądzom można zaś kupować części, które w końcu uczynią z waszego samochodu ziejącą ogniem bestię. Różnica w prowadzeniu „zwykłego" i „napakowanego" Vipera jest po prostu olbrzymia. Wymianie ulega praktycznie wszystko, poza główną częścią plastikowego nadwozia. Tak, nawet szyby zmieniane są ze szklanych na pleksiglasowe. Każdy kilogram się liczy.

Dla zaczynających dopiero karierę mam zamiast rad ważną informację — nie awansujcie do wyższej klasy zanim nie kupicie WSZYSTKIEGO, co jest dostępne w sklepie. Bez upgradów będziecie niemiłosiernie objeżdżani przez komputerowych kierowców...

VIPER RACING ma przejrzyście zorganizowany tryb multiplayer. Co istotne — jeżeli gracze są w sieci LAN, wystarczy jedna płyta do wieloosobowej zabawy. Jeździ się naprawdę wyśmienicie, choć niektóre manewry przeciwników mogą doprowadzić do niekontrolowanych wybuchów niecenzuralnego słownictwa. Szczególnie, kiedy ktoś wyrzuca was z toru na ostatnim okrążeniu.

Gra jest podobno najlepiej obsługującym Force Feedback produktem na rynku (taka opinia krąży w sieci). Podobno, bo nie dane mi było doświadczyć dobrodziejstw tego wynalazku. Kierownic z FF w Polsce nie uświadczycie, a testowanie VR na joyu... jest gorszym pomysłem niż latanie w Falconie 4.0 przy użyciu myszki.

Ocena
Produkcja: 8

Wymagania:
P133, 32MB RAM, karta video z 4 MB RAM i D3D

Uwagi:
Dobrze chodzi na dłoniowym sprzęcie

MAYDAY
DZIEŃ ROZSTRZYGNIĘCIA

RTS... Nic dodać? To trzeba coś ująć... CeFek

...i wydać kolejną grę licząc na to, że brak kilku opcji uznany zostanie za oryginalność. Tak właśnie jest z MAYDAY: DZIEŃ ROZSTRZYGNIĘCIA. Na jej drugą część, o ile taka powstanie, nie będziemy czekać z wypiekami na twarzy. Proszę państwa — oto Śmiertelnie Nudny Średniak.

Gry RTS przyzwyczaiły nas do schematu: budujemy bazę, coś zbieramy lub kopiemy i produkujemy jednostki bojowe w stachanowskim tempie. Po zebraniu maksymalnie dużej ekipy perswazyjnej jedziemy w rejon mapy, w którym gnieździ się przeciwnik i tłumaczymy mu bezsens dalszej rywalizacji. MAYDAY nie jest schematyczna: nie ma stawiania bazy ani zbierania surowca. Budynki albo dostajemy na początku misji, albo konfiskujemy wrogowi w jej trakcie. Nasze konto zawiera na początku symboliczną sumkę baksów, jednak z każdą sekundą gry jest ich więcej, przybywają non stop. W instrukcji napisano, że zajmowanie wrogich instalacji powoduje szybszy przypływ zielonych papierów, ale nie wierzcie w to — kranik z kasą kapie równiutko do ohrzydzenia.

Kto kogo tym razem dewastuje, demoluje i robi inne rzeczy kończące się na -uje? Są trzy strony konfliktu. Najbliższa nam politycznie to Zjednoczony Kontynent Amerykański (UCA), któremu pomaga Unia Europejska. Drugi uczestnik to bliska Polsce geograficznie Federacja Azjatycka (z Rosją w zestawie). Do kompletu mamy Blok Wschodni, kierowany przez fanatycznych muzułmanów. Już po pierwszych misjach okazuje się, że walczy każdy z każdym, łatwo znajdując ku temu preteksty. Pierwsze dwie strony prowadzą badania nad nowym, coraz skuteczniejszym uzbrojeniem. Mają swoich szpiegów — a raczej swojego szpiega, ponieważ którąkolwiek stroną grasz, zawsze jest to ten sam mężczyzna (czyżby podwójny agent?). Najbardziej rozbudowaną siatkę szpiegowską ma trzecia strona konfliktu — Blok Wschodni. Muzułmanie nie prowadzą badań nad nowymi technologiami, tylko je kradną.

Misje są atrakcyjne jak schemat czołgu T-52. Najpierw budujesz proste jednostki i odpierasz kilka słabiutkich ataków przeciwnika. Ulepszasz w międzyczasie fabryki i tworzysz nowoczesną armię. Kiedy jest już wystarczająco wielka, jedziesz kupą przez niedużą planszę i dokopujesz komputerowi. Jednym z nielicznych urozmaiceń jest to, że po rozbudowie fabryk możesz w nich, poza produkowaniem „gołych" jednostek, tworzyć dodatkowe uzbrojenie. W „czołgowni" majstrujesz na przykład maszyny sprzątające wraki z placu boju, co daje dodatkowe pieniądze za odzyskany metal. Oprócz jednostek naziemnych gracz ma możliwość tworzenia sił powietrznych. W roku 2050, w którym toczy się walka, nie stosuje się już samolotów, tylko wielozadaniowe, pancerne i ultrazwrotne śmigłowce bojowe. Przy nich „Niebieski Grom" to zdezelowana motolotnia.

Niestety, komputer nie jest w stanie przeprowadzić choćby jednego składnego ataku sporymi siłami, zawsze wysyła do walki po kilka jednostek. Nie wiadomo dlaczego, ich wytrzymałość zależy od tego, kto nimi steruje. Często okazywało się, że dwa moje czołgi (kimkolwiek bym grał) atakujące komputerową, samotną jednostkę tej samej klasy były niszczone, a przeciwnik zostawał tylko osłabiony.

Wciskając jeden z klawiszy funkcyjnych, można wydać oddziałowi któryś z zakodowanych, złożonych rozkazów — puścić „samopas", kazać bronić się w razie ataku albo też ustawić w „tryb inteligentnego reagowania", w którym jednostki mogą nieraz same przejmować wrogie struktury. Niestety, mechaniczny mózg kierujący nimi w tym czasie ma iloraz inteligencji puszki z mielonką. Porażka.

Grafika jest taka, jak inteligencja komputera. Kiepskie są zarówno wybuchy jak i dy[illegible]. Jednostki ma[illegible] parę kl[illegible] a budynki wyglądają na wymarłe. Jed[illegible] że gra jest w pełni zlokalizow[illegible] Pol[illegible] no głosy w menu, potwi[illegible] „Pańskie rozkazy?" [illegible] — dubbing filmów.

Czy warto więc kupi[illegible] tuje niewiel[illegible] i d[illegible]

Ocena: Produkcja: 4 EARTH 2100

Wymagania: P133, 16 MB RAM

Uwagi: Dla mało wymagających

Dreamcast uśpiona moc

Gulash

27 listopada [illegible] w [illegible] całym świecie [illegible] konsolę Dreamcast. Wyposażonej z podstawie [illegible] no [illegible] ko[illegible] bowiem [illegible] ka niski, [illegible] kanie przeciętnych stanych [illegible] drowo nadwerężoną [illegible] ską Saturna [illegible] miera okazała się [illegible] no sukcesem, jak porażką. Sukcesem, bo [illegible] tysięcy konsol przeznaczonych na [illegible] wszystkie rzut sprzedano w trzy godziny. Porażką bo zapotrzebowanie [illegible] nieporównywalnie większe, wielu chętnych musiało odejść z kwitkiem do domów. I choć [illegible] ka fi[illegible] stawa, która [illegible] stąpiła pod [illegible] do[illegible] [illegible] [illegible] [

Dziedzictwo MOCY

Światy rozpadają się i zostają odbudowane na jego rozkaz. Oto on, Urza, przemierzający plany.

Bez względu na cenę, pokona siły, które prześladowały go przez wieki.

Ta moc może być Twoja, wraz z rozszerzeniem URZA'S LEGACY™. Użyj jej.

Premiera – Luty 1999
Dostępne w:
złożonych do gry taliach – 60 kart
zestawach dodatkowych – 15 kart

URZA'S LEGACY

EXPERT LEVEL

MAGIC The Gathering™

Informacje dotyczące sprzedaży:
ISA Sp. z o.o. tel. (022) 634 47 90
Ul. Fort Wola 22, 00-961 Warszawa

Turnieje Przedpremierowe URZA'S LEGACY
06.02.1999
Kraków – BARO Centrum Gier tel. (0-12) 632 07 35
Gdańsk – INTERNO tel. (058) 556 06 52
Warszawa – ATLANTYDA (022) 8343 31 07
Wrocław – Centrum Gier (071) 342 12 17
Katowice – UNDERGROUND 0-501 138 260

Szukaj pokrytych folią kart specjalnych wkładanych losowo do wybranych zestawów dodatkowych Urza's Legacy.

Wizards of the Coast, Magic The Gathering, Urza's Legacy, Urza's Legacy logo, play level logo, [illegible] firmy Wizards of the Coast [illegible] Wszystkie [illegible]

Komputer a Gathering

Michał Macioszczyk

Wielu czytelników Resetu posiada komputery, w większości „pecety". Dlatego też w tym miesiącu przedstawię pokrótce, do czego może się grającemu w MtG przydać rzeczony pecet, i to bez inwestowania dużych pieniędzy w komercyjne programy.

N[illegible] wpadł za[illegible] na pomy[illegible] przecho[illegible] kart bądź zawarto[illegible] talii, na [illegible] W[illegible] jak do [illegible] taki inwentarz przy[illegible] się [illegible] ich. [illegible] niemniej po co [illegible] można [illegible] z kilku programów poma[illegible] nam w sporządzaniu [illegible] dec[illegible]ów? Przedstawię tu po[illegible] z nich.

D[illegible] .. D[illegible] program UltraDeck, napi[illegible] ndra Schonfelda [illegible] za[illegible] popularno[illegible] atheringow[illegible] [illegible] bko [illegible] oraz rozwią[illegible] niespot[illegible] w innych produktach te[illegible] [illegible] pr[illegible] ol[illegible] programu nie jest do [illegible] „intu[illegible] po kilku dniach obco[illegible] UD w[illegible] za[illegible] na [illegible] UltraDeck pozwala spo[illegible] i pr[illegible] kart [illegible] wyko[illegible] pod[illegible] oper[illegible] takie jak [illegible] nie [illegible] używanie filtrów itp. [illegible] dane doty[illegible] jak t[illegible] koszt w[illegible] nia [illegible] wart[illegible] rażona w do[illegible] amer[illegible] kart.

Tak[illegible] op[illegible] ijd[illegible] innych tego typu programach, ale UltraDeck ma [illegible] funkcje unikalne. Przykładem jest „inteligencja" UD — [illegible] dodać jakąś kartę wystarczy [illegible] wpi[illegible] tylko [illegible] jej nazwy — [illegible] pr[illegible] bl[illegible] domy[illegible]. Ciąg zna[illegible] „[illegible] call" [illegible] uzupełniony automatycznie, pro[illegible] zidentyfikuje kartę Ancestrall Recall [illegible] to nie mił[illegible] musimy przeko[illegible] długie (na ponad [illegible] po[illegible]) [illegible] t. nie musimy mozolnie wprowadzać pełnej naz[illegible] wystarczy kilka liter.

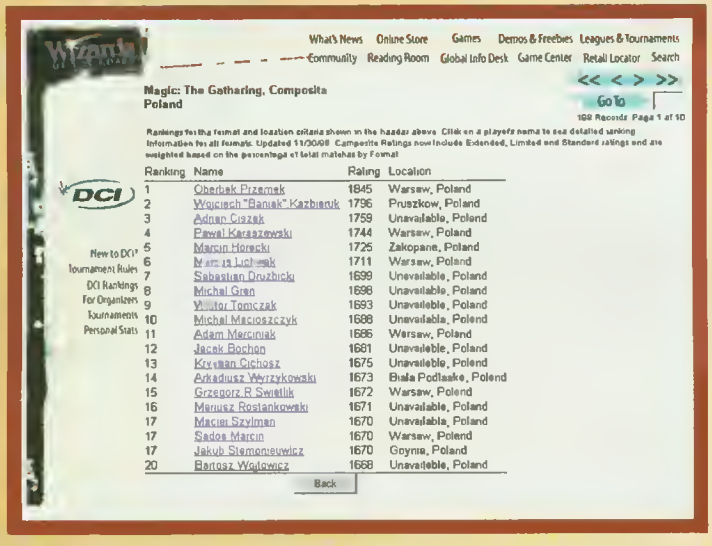
Baza [illegible] umożliw[illegible] gromadzenie dużej ilości informacji na jednym ekranie, a zarazem nadaje [illegible] pr[illegible] co jest zasługą rozsądnie wykorzystanego trybu tekstowego. Tak, tak, zapomniany tryb tekstowy może być o wiele czytelniejszy od latających i mrugających okienek. Polecam UltraDeck wszystkim, którzy wolą używać klawiatury a nie myszki, tym którzy mają słabe konfiguracje sprzętowe oraz tym, którym zależy na szybkim działaniu programu.

Bardziej rozbudowanym programem jest Mage's Workshop, działający pod Windows. Program ten jest podzielony na współpracujące z sobą moduły, służące kolejno: wyszukiwaniu kart, przechowywaniu spisów talii, przechowywaniu kolekcji, testowaniu talii. Jest też kilka innych modułów, pomocniczych. Największe wrażenie robi wyszukiwanie kart — rozbudowane okno dialogowe z wieloma zakładkami, pozwalające na zadanie bardzo skomplikowanych zapytań. Dzięki niemu jesteśmy w stanie znaleźć wszystkie niebieskie, latające stworki z power większym od 1, dozwolone w Type II, będące rare'ami oraz kradnące stwory przeciwnika (znajdziemy tylko jedną kartę spełniającą te kryteria — Gilded Drake). Bardzo to ułatwia komponowanie talii osobom nie znającym wszystkich kart, a szukającym elementu o określonych właściwościach.

Baza kart zawarta w Mage's Workshop jest obszerniejsza od tej z UltraDeck — zawiera najnowsze przepisy dotyczące zarówno gry jak i samych kart (możemy sobie w każdej chwili zrobić tzw. „spoilera" — spis wszystkich kart wraz z danymi ich dotyczącymi). Niestety, obsługa niektórych modułów jest dość skomplikowana, przez co praca z nimi na dłuższą metę może być nieco męcząca. Jednak mimo to Mage's Workshop jest bardzo cennym programem, głównie dzięki rozbudowanemu wyszukiwaniu kart, a także obszernej bazie kart wraz z przepisami.

Innego typu programem jest Apprentice32 – wyspecjalizowane narzędzie do testowania talii. Możemy wykonać próbę decku zarówno grając na zasadzie pasjansa, jak również współzawodnicząc z żywym przeciwnikiem poprzez internet. Niestety, nic w tym programie nie jest w pełni automatyczne (jak w komercyjnym, komputerowym MtG firmy Mi-

croprose) – efekty działania kart trzeba wprowadzać samemu, ręcznie. Apprentice ułatwia nam grę poprzez obrazowanie rozgrywki oraz wykonywanie wszystkich mechanicznych czynności, takich jak tasowanie, rozdawanie itp. Podczas pojedynku widzimy oczywiście sytuację na stole, widzimy zawartość naszej ręki, możemy przejrzeć graveyardy — wszystko niemal jak w grze normalnymi kartami. Do dyspozycji mamy pewne mechanizmy pomocnicze, takie jak możliwość dowolnego przemieszczania kart między hihlioteką, graveyardem, polem gry i ręką, wbudowane mechanizmy losowe (np. discard przypadkowej karty) oraz inne ułatwienia, które pozwalają wykorzystać praktycznie wszystkie gatheringowe karty. Niestety, pozostaje kilka zaklęć, z których w Apprentice nie da się korzystać. Są to głównie zaklęcia z Unglued — wymagające śpiewania, klaskania, darcia kart itp., ale także kilka kart ze zwykłego MtG — np. Shahrazad czy Chaos Orb. Jednak Apprentice ma pewne przewagi nad zwykłym gatheringiem: nie musimy mieć konkretnych kart, żeby je przetestować w grze, rozgrywka nie wymaga miejsca, a jeśli mamy dostęp do sieci, to zazwyczaj bez problemu znajdziemy przeciwnika. Dodatkowo, dzięki programowi otrzymujemy możliwość grania w formatach Limited, co pozwala na trening bez dodatkowych zasobów gotówkowych. To wszystko w codziennej praktyce jest niezwykle cenne — nie wyobrażam sobie testowania talii bez tego małego, darmowego programu, który powinien stanowić podstawę warsztatu każdego gracza.



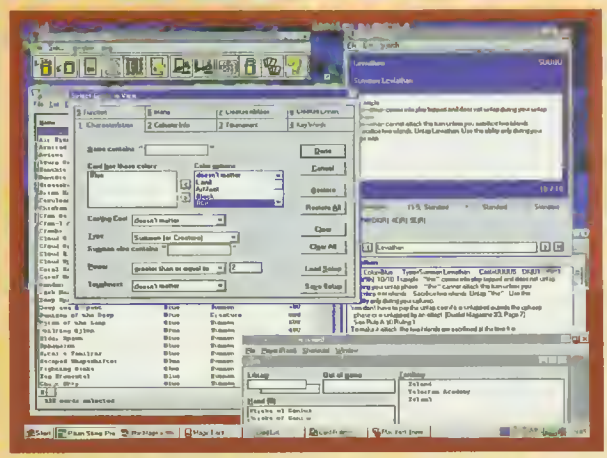
oprogramowany pecet potrafi przeprowadzać całkiem ciekawe obliczenia, co dla nas gatheringowców jest o tyle cenne, że MtG opiera się na rachunku prawdopodobieństwa i statystyce. Warto wygospodarować kilka minut, by przysiąść nad arkuszem kalkulacyjnym bądź jakimś programem matematycznym i policzyć sobie kilka drobiazgów. Nie podaję formuł czy wzorów, gdyż przekracza to nieco ramy artykułu, pozwolę sobie jednak na małą podpowiedź: zwróćcie uwagę na kombinacje — za ich pomocą można policzyć niemal wszystko co ważne i potrzebne, np. prawdopodobieństwo wyłożenia w pierwszej turze Hypnotic Specter z Dark Ritual przy liczącym 60 kart decku, zawierającym 22 Swampy, 4 Dark Rituale i 4 Hypnotic Specter.

Kolejnym, bardzo szerokim tematem w kwestii „komputer a gathering" jest... dostęp do internetu. Sieć otwiera przed graczem zupełnie nowe perspektywy, daje dostęp do olbrzymiej liczby karcianych zasobów, takich jak programy, najnowsze updates do programów, cenniki, sprawozdania z turniejów, najlepsze talie, gatheringowe strony WWW, karciane listy dyskusyjne, niusgrupy, kanały IRC... Co tu kryć, osoby posiadające dostęp do sieci od samego początku swej gatheringowej kariery stoją na lepszej pozycji od pozostałych. Od czego zacząć przebijanie się przez sieć? Proponuję podpięcie się do polskiej grupy pl.rec.gry.karciane — tam można uzyskać odpowiedzi na wiele dręczących nas pytań, a także otrzymać wskazówki, gdzie szukać innych potrzebnych drobiazgów czy informacji. Warto też znać dwa adresy: www.wizards.com (strona producenta MtG, gdzie znajdziemy przepisy, rankingi, informacje i generalnie rzecz biorąc wszystko, co oficjalne) oraz www.thedojo.com (Magic Dojo — wszystko co ważne i interesujące dla gracza podchodzącego serio do gry). Obie te strony zawierają teksty w języku angielskim.

Kolejną korzyścią osiągalną dzięki dostępowi do internetu jest kontakt z innymi graczami, w tym z zawodnikami najlepszymi w świecie. Rozmowy z nimi (czy to e-mailem, czy też dzięki listom dyskusyjnym bądź niusgrupom) mogą być bardzo pouczające, przynoszą też wymierne korzyści np. w postaci pomocy przy układaniu talii. Standardową praktyką jest wysyłanie spisu własnego decku na forum publiczne, gdzie inni gracze go komentują, udzielają porad i, generalnie, pastwią się nad talią.

Sieć ułatwia również prowadzenie wymian oraz kupno/sprzedaż kart. Nie jest żadnym problemem umówić się co do konkretów z graczem z innego kontynentu, a może to być bardzo intratne — ceny kart w różnych krajach są różne. Później już tylko płacimy za znaczek na przesyłce poleconej.

Wielką zaletą internetu jest jego aktualność — to tutaj możemy sprawdzić, jak skończył się jakiś duży turniej rozgrywany tej nocy na drugiej półkuli, tutaj znajdziemy spisy kart nowego rozszerzenia zaraz po turnieju przedpremierowym, najnowsze wersje przepisów i errat dotyczących kart, czy wreszcie — najnowsze wersje i updates gatheringowych programów. Wniosek jest prosty — kupujmy modemy, podłączajmy się do internetu, choćby tylko dla samego Magic: the Gathering.



Wszystkie omawiane w tym artykule programy są rozpowszechniane jako freeware i są dostępne na lutowym Reset CD. Są to najnowsze wersje, zawierające karty do Urza's Saga włącznie.

Quake WORLD

Roos

Dyskusje na temat „czy Quake2 jest lepsze od Quake" trwają bez przerwy od ponad dwunastu miesięcy i nie widać ich końca. Momentami przypominają dawne rozmowy diukowców z kwakowcami, czasem są jak krzyk rozdzierającego szaty Rejtana. Jak to zwykle w życiu bywa, prawda leży pośrodku... a może w ogóle nie jest poznawalna? Nie da się przecież obiektywnie stwierdzić, czy pomarańcze są lepsze od jabłek. Kwestia gustu.

Zdaję sobie sprawę, że niektóre stwierdzenia zawarte w tym tekście będą nieco kontrowersyjne, dlatego śpieszę zawczasu z deklaracją: poniżej znajdziecie tylko i wyłącznie moje własne opinię i obserwacje, mające podstawę w urojeniach wyobraźni, a nie faktach. Postaram się jednak odpowiedzieć na pytanie zadawane mi przez wielu znajomych i nieznajomych graczy — „co jest lepsze?". W wolnym przekładzie: „w co wolisz grać?".

Życząc miłej lektury proszę jednocześnie o nadsyłanie przesyłek zawierających nadgniłe ryby bez głów na adres /dev/null.

Było miło

W lutym 1996 roku pojawił się Qtest1 i wszystko zdawało się zmierzać ku dobremu — część graczy od razu zauważyła ogromny potencjał nowej strzelanki, inni przekonali się dopiero po ukończeniu wersji shareware (w tym i ja), jeszcze inni nie mogli znieść „nierealistycznego" przełączania broni, trójwymiarowych wygibasów, mousclooków i rocket jumpów, więc dalej spokojnie grali w Dooma. Pojawił się jednak standard, jednoczący zdecydowaną większość społeczności graczy. Właśnie dzięki „standaryzacji" możliwe było wyniesienie sieciowych lig i turniejów na wyżyny popularności — nie zachodziło już pytanie „w co będziemy grać?". Quake był jedynie słusznym, zupełnie oczywistym wyborem. Rozwinęła się scena, pojawiły się gwiazdy, pieniądze, sława. Wszyscy spokojnie gibali i spawali, aż minął rok i id Software zpowiedziała wypuszczenie następcy — Quake2. Wszyscy byli dobrej myśli.

Mało kto wiedział, że tryb single player, o którym wciąż trąbili członkowie firmy, może zepsuć sieciowe deathmatche. „Mają przecież Quake, więc nawet gdyby nie zmienili nic w Q2, nie będzie źle!" — twierdziła większość czekających w napięciu na premierę entuzjastów. Tymczasem okazało się, że „singiel" owszem, jest całkiem niezły, ale do deathmatcha gra nie nadaje się prawie zupełnie. Koszmarnie zapluskwiony kod sieciowy, doprowadzony do stanu używalności dopiero po wypuszczeniu kilkunastu patchy, brak jakichkolwiek map multiplayer(!), nieprecyzyjne sterowanie (dwukrotnie mniejsza częstotliwość samplowania myszy/klawiatury niż w Q1) to tylko niektóre z modoróbek. Masa wad spowodowała, że czekałem aż do lutego, kiedy ku premierze miał Point Release (deathmatchowy dodatek), aby poważniej zacząć przyglądać się grze.

Różowe początki

Ile można grać na tych samych mapach w tego samego, brunatno-zielonego kwaka? Taka myśl często latała mi po głowie podczas pierwszych tygodni testowania Q2. Grałem coraz więcej i więcej, a im dłużej siedziałem, tym bardziej dochodziłem do przekonania, że „to jest właśnie to". Nie czułem ochoty odpalenia co jakiś czas Q1 i przekonania się, jak to było za dawnych czasów. Nowa cyberdyscyplina wciągnęła mnie na dobre.

Duża w tym zasługa CTFa, który przy zastosowaniu reguł i silnika nowego Quake jest grą zdecydowanie lepszą. Twierdziłem tak od początku i twierdzę tak nadal, choć inne moje poglądy uległy radykalnym zmianom.

Jakość i ilość wypuszczanych co chwila MODów trzymały mnie przy drugim kwaku i kazały wciąż próbować czegoś nowego. Czegoś, co wreszcie da mi tak mocną gęsią skórkę, jak pierwszy deathmatch. Niestety, choć szukałem, to tego czegoś nie znalazłem.

W międzyczasie okazało się, że jadę razem z Jaromirem do USA na wielki turniej/party Quakecon98. Była to chyba ostatnia wielka impreza z Q1 jako platformą turniejową. Nie chcąc dać plamy, pograłem trochę w Q1 i wtedy właśnie doznałem olśnienia: to jest to, na co czekałem grając w Q2. Błyskawiczna akcja, ciągła niepewność, zaskoczenie... Po powrocie zagrałem jeszcze parę razy w dwójkę, ale od końca wakacji praktycznie nie tknąłem jej palcem. Niestety, Q2 zdążyła mi się znudzić trzy razy szybciej niż Quake. Dlaczego? O tym poniżej.

Quake2: The Edge

Tak jak Quake była grą trzech (w grze 1na1) map, tak Q2 ogranicza się praktycznie do jednej — Q2DM1 czyli The Edge. Przyznaję, level jest naprawdę znakomity i nie ma odpowiednika w całym świecie strzelanek FPP łącznie z Q1. Po prostu rządzi. Jednakże, po rozegraniu tam stu meczy i obejrzeniu następnych kilkuset, chce mi się wymiotować gdy widzę kolejne demo rozegrane na tej mapie. Wciąż te same taktyki, fragi w tych samych miejscach, czasem jakiś ładny strzał z railguna na otrzeźwienie przy-

[illegible] więdlych zmysłów. To prawda, w pierwszej części mecze na DM2 i E1M6 też momentami przyprawiały o senność, ale przynajmniej dzieliła się ona na trzy. Grających w Q2 trzeba zmuszać do poznawania innych map. Dopiero całkiem niedawno udało mi się spopularyzować Fury dzięki odgórnemu narzuceniu jej jako mapy finałowej na Gambleriadzie i kilku innych turniejach. Polska Liga Gier Sieciowych spróbuje zrobić to samo z Q2dm8, oby się udało, inaczej będę musiał kupić kontener aviomarinu.

Mapy w Quake'2 są wielkie. Cały oryginalny DM4 zmieściłby się na „placyku", zwanym przez niektórych „areną", na dwójkowej Q2DM1. To właśnie dlatego, a nie przez zmniejszenie prędkości gracza (zmniejszono ich tylko o 7%) poruszanie wydaje się ślamazarne. Co ciekawe, większość ludzi tak przyzwyczaiła się do dużych leveli, że małe, ciasne mapy wydają im się nieodpowiednie do Q2. Ja też należę do tej grupy.

Zupełnym nieporozumieniem jest twierdzenie, że nie ma w nowym kwaku leveli do gry w teamach. Q2DM1 nadaje się do tego na pewno nie gorzej niż faworyt całej Skandynawii — E1M2 (ciekawe kto to wymyślił? Chyba jakiś naćpany Szwed po obejrzeniu meczu Thresh vs. Entropy). Bardzo dobra jest do tego celu Q2DM8 i kilka wypuszczonych później leveli, na przykład CM1 (przeróbka Arma5). Gdzie rozgrywana jest zdecydowana większość meczy klanowych? Tak, dokładnie tam. I jest to moim zdaniem równie wielka pomyłka, jak E1M2.

Co jest nie tak

Czas wreszcie odpowiedzieć na zadanie we wstępie pytanie — „w co wolisz grać?". Otóż... w pierwszą część kwaka. Szybko, prosto, bez zbędnych ozdobników i kupy „dodatków" utrudniających tylko grę. Nie znaczy to wcale, że nie gram już w Q2. Do trzymiesięcznej przerwie lubię sobie czasem pograć, ale zdarza się to dużo rzadziej niż kiedyś. Na pewno miało na to wpływ pojawienie się Grand Prix Legends, ale to już zupełnie inna historia:) Wróćmy do przerwanej dyskusji o wyższości jednego Quake nad drugim. Co więc zraża mnie do „dwójki"?

Przede wszystkim — odgłos kroków. Moim zdaniem największa, zabijająca wręcz radość z gry wada. Q2 jest dużo wolniejszy od jedynki, to stwierdzony empirycznie fakt. Jeżeli chcecie chodzić tak, aby przeciwnik nie wiedział gdzie was znaleźć (lub magie zamiar go zaskoczyć), roz[illegible] ka zamienia się w podchody Siuksów. Pokraczne, kaczce ruchy przykucniętego zawodnika lub zwykłe „chodzenie" powodują, że wyglądając może chce go złe[illegible]wać. Jeżeli na dodatek ktoś preferuje defensywę (czesz Krigolo), lepiej przygotować poduszkę i karimatę.

Dość kontrowersyjną sprawą jest zmiana broni — dla niektórych w sam raz, dla innych dziesięć razy za wolna. Ja czekam na wyjście Q3:A, gdzie czynność ta potrwa dwukrotnie krócej niż obecnie. Wydaje mi się, że to rozsądny kompromis. Niedawno rozegrałem kilkanaście meczy w Doomа i szybkość, którą tam zastosowano, odpowiadała mi w zupełności.

Katastrofą jest 40Hz sampling w Q2. Teoretycznie zastosowany w celu polepszenia warunków gry w internecie, powoduje niedokładną kontrolę ruchów oraz, co najgorsze, opóźnienie przy strzale. Carmack, zasypywany pytaniami graczy, obiecał poprawić tę oczywistą niedoróbkę w następnej wersji. [illegible] Q3test ma się ukazać w marcu.

Co jest tak

Nie jest to przypadkiem, że Q2 ma same wady. Nie z[illegible]. Prawdę mówiąc, trzeba przyznać, że to duży krok naprzód w stosunku do pierwszego kwaka. Przede wszystkim — kod sieciowy, dużo lepszy niż najnowszy Quakeworld (program, [illegible] Rosetti). [illegible] trafianie z railguna nawet przy pingu 300. Podoba mi się zrównoważenie arsenału, argument „przeciw" wielu kwakowców jedynkowców. Powtarzają oni, że w Q2 wystarczy po respawnie złapać pierwszą lepszą giwerę i zabić przeciwnika. Bzdura, panowie, wielka bzdura. Kiedy spotka się dwóch równorzędnych przeciwników, a jeden będzie potrafił uciekać drugiemu na przykład od rakietnicy i chaingunа, wygra w dziewięciu walkach na dziesięć. Rakieta to naprawdę bardzo ważna, jeżeli nie najważniejsza broń w Q2. Trzeba tylko umieć ją obsługiwać.

Duża różnorodność środków wyrazu wymaga też opracowania odpowiedniej taktyki — w różnych sytuacjach przydają się inne bronie. Jedynkowy schemat „przyspawać, dokończyć z RL-a" już nie funkcjonuje i bardzo dobrze. Nie radzę też wytaczać argumentów typu „jak to, przecież w teamach używa się wszystkich broni!". Teamplay to teamplay, rządzi się swoimi prawami. W Q2 też dużo się strzela z boomsticka podczas gry w teamach, choć skrypt dający możliwość wyrzucenia broni nie tracąc jej z plecaka zmienił tę sytuację dość mocno.

Podoba mi się engine. Nie ma dyskusji — [illegible] przez [illegible] i w wysokiej rozdzielczości. Gra nie chodzi przy tym tak szybko, jak GLQuake, ale zupełnie płynnie (na odpowiedniej maszynie oczywiście). Przesiadłem się z powrotem na Q1 kilka tygodni temu, nie mogłem wyjść ze zdumienia jak bardzo kanciastym zlepkiem pikseli jest postać gracza. No, ale tam nie ma railguna z którego strzela się na kilometry.

Nadzieje

Nie ukrywam, że bardzo mogę się doczekać zbliżającej się premiery Q3 Arena. Ze skąpych zapowiedzi, pierwszych screenów oraz filmu (znajdziecie go na Reset CD) wynika, że ekipa z id postanowiła połączyć wszystko co najlepsze w obu grach i wyeliminować znane wady. Będą więc mapy z klimatem przypominające Q1 (runy, [illegible] itd.), dwa razy szybsza zmiana broni, dynamika (odrzut po trafieniu rakietą) i [illegible] lepsza płynność gry przez modem.

Mam nadzieję, że nowy projekt id Software wreszcie zunifikuje scenę, gdzie dotąd do tej pory [illegible] jedynkowych „wymiataczy" i pogardzanych przez nich dwójkowych „lamerów". Niestety, wiąże się to z pewnym problemem — cała armia [illegible] do tej pory lamerów, wraz z [illegible], zacznie grać w Q3. Dlatego na pewno pierwsza część kwaka nie zniknie od razu, zostaną przy niej najwytrwalsi fani i ludzie ze słabym sprzętem. Jeżeli jednak spełnią się pokładane w nowej grze nadzieje, większość zmęczonych już wielkim bieganiem po wciąż tych samych mapach graczy [illegible] przesiądzie się na trzecią część Quake. Wróćmy wtedy do punktu wyjścia. Jaka gra będzie gwoździem programu na każdym turnieju? No jaka?

Marzy mi się wielki party, co[illegible] miarę CPL, zorganizowane po premierze Q3:A. Zobaczymy jak dobra okaże się Arena, ale nadzieje mam wielkie. W ewentualnym turnieju stawiam na „dwójkowców" — [illegible] końca w Q3 będzie rail!

GRIM FANDANGO

Bamse

ROK 3

Zejdź po drabinie, a po chwili Glottis zaciągnie cię do maszynowni. Złap przewody i obróć statek w prawo. Podnieś teraz prawą kotwicę i ponownie ją opuść, aby zaczepiła o drugą. Następnie podnieś lewą kotwicę i przy pomocy kosy zaczep tę prawą o okno. Teraz naciśnij guzik podnoszący prawą kotwicę, a następnie daj „całą wstecz".

Po minutce oczekiwania pojawi się gość z latarką. Zagadnij go i zabierz mu ją. Odwróć się następnie w stronę Glottisa i idź do wielkiej perły. Podejdź do głazu i obejdź go w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Razem z Glottisem trafisz na skraj świata.

Idź do windy, a potem w prawo przez pokój Meche aż do gabinetu Domina. Dostaniesz w czaszkę i obudzisz się w pokoju dzieci. Powiedz, że chętnie byś im pomógł przy pracy, ale nie masz narzędzi, a dostaniesz młotek. Wróć do Meche. Jeżeli przesuniesz popielniczkę w odpowiednim momencie, przypali sobie pończochy i będzie musiała je zdjąć. Wyjmij je z kosza i zanieś Chepito (windą na dół i w lewo). Podaruj mu też młotek. Wróć w okolice windy i pójdź w prawo. Dźwignią przestaw pas transmisyjny tak, aby kręcił się w dół i zjedź w tym samym kierunku. Porozmawiaj z Glottisem i wróć do góry, aż do dźwigu. Wsiądź do niego, przejedź na drugi koniec toru i opuść łańcuch. Wysiądź z dźwigu i zejdź na plażę. Wyciągnij wielką pilę otrzymaną od Chepito i odetnij nią łańcuch. Wróć do dźwigu. Spuść łańcuch między zębate walce i wyrwij je do góry. Przejedź dźwigiem na drugi koniec toru i spuść łańcuch. Wróć do pasa transmisyjnego i zmień kierunek jego ruchu. Łańcuch powinien się tak splątać, aby zaczepić o kotwicę. Wróć do dźwigu i wyciągnij okręt z odmętów.

Daj Meche pistolet. Kiedy Domino ją uwięzi, wyjdź na korytarz i piłą zniszcz osłonę zamka. Otwórz wszystkie skoble, wsadź w nie kosę i przekręć koło. W środku rozwal kosą przewody elektryczne nad drzwiami oraz kurek pod sufitem

w drugim pokoju. Zakręć zawór i przyciągnij z sąsiedniego pomieszczenia ciężki topór. Rzuć go na płytkę, przez którą wyciekła woda. Tą drogą ucieknijcie razem z Meche. Kiedy będziesz walczył z Domino, wyciągnij kosę i ukuj nią ośmiornicę w oko.

Errata: pod koniec roku pierwszego tłoki należy ustawić tak, by pulsowały na przemian (prawe–lewe), a nie, jak napisałem, jednocześnie. Przepraszam wszystkich za ten błąd.

lvador obciął rękę. Jeszcze raz z nim porozmawiaj, potem także dwukrotnie z Meche, zarzuć Charliemu na głowę prześcieradło i szybko zagadnij żołnierza. Pójdź do toalety, a zdobędziesz swoje przebranie.

Wróć do kryjówki, wyjmij z kosza na śmieci zdjęcie. Ptaszkowi daj list Hectora i pokaż fotografię. Wyjdź z kryjówki i podnieś pilota do Kościowozu. Skieruj się do kanałów, którymi uciekł Bowlsley i wysyp w tunelu nieco sproszkowanej kości (z ręki żołnierza). Kiedy natkniesz się na aligatora, używając pilota (zdalnego sterowania) podnieś nadwozie Kościowozu i podjedź do pomostu. Kiedy aligator obróci się w twoją stronę, opuść Kościowóz, aby przytrzasnął ogon gada. W kwiaciarni zdejmij kosą taśmę znad drzwi, a potem wejdź jeszcze raz, a otrzymasz broń i amunicję.

Ponownie udaj się do kasyna. Różowy demon wpuści cię do Hectora, jeżeli udowodnisz, że go znasz. Zada ci pytanie — odpowiedzią jest ostatnia liczba, która pokaże się na tablicy pod sufitem. Jeśli się pomylisz, poproś o następne pytanie i tak do skutku. Wewnątrz porozmawiaj z Celso. Przedstaw się jako pracownik Hectora. Musisz przekonać tego starego znajomego, że powinien zainwestować w swoją podróż, ale ponieważ żadne metody i tak nie poskutkują, opowiedz mu swoją historię. Po chwili Hector zaproponuje ci pracę.

ROK 4

Zejdź po schodach na sam dół i otwórz trumnę. Dostaniesz kubek. Wróć do Bramy, a otrzymasz list. Zejdź do chatki pod torami. Porozmawiaj z półprzytomnym Glottisem, a następnie zejdź do kuchni. Z szuflady wyjmij ścierkę i namocz ją solidnie olejem z beczki stojącej na zewnątrz. Wróć do kuchni, powieś kubek na wieszaku, a szmatę połóż na palniku. Znajdziesz się z powrotem w Rubacavа.

Odwiedź Velasco i zabierz butelkę. Napełnij ją płynem z beczki stojącej w kuchni w Blue Casket. Trunek daj Glottisowi i powiedz mu, gdzie może znaleźć więcej. Kiedy wróci i wszystko wypije, hmm... poczuje się niedobrze. Biegnij do łodzi Toto i z apteczki zabierz ciekły azot. Polej nim wymiociny Glottisa i odpal Kościowóz.

Z ciała martwego żołnierza zabierz rękę, a po rozmowie z Meche opuść kryjówkę. Po drabinach wejdź na tyły kasyna. Weź dzbanek z kawą, wejdź po kolejnej drabinie i wylej jego zawartość klaunom na głowy. Odstaw dzbanek, wejdź do garderoby pomalować twarz, a potem jeszcze raz wskocz na drabinę. Włóż rękę żołnierza do naczynka i zabierz je. Zajrzyj do kasyna i pogadaj z gościem w płaszczu — to ten, któremu Sa-

Podejdź do brzegu dachu i wejdź na krawędź. Posyp otwór proszkiem z kości, a potem jeszcze Sprontellą, posąg się zawali i będziesz mógł przejść na sąsiedni budynek. Za moment ujawni się zdrajczyni Olivia i zgarnie walizkę z biletami.

Idź do szklarni na rozmowę z Hectorem. Hector zaatakuje cię znienacka i będziesz musiał się ratować, polewając pierś azotem. Wróć do samochodu i porozmawiaj z głową Salvadora. Kiedy Olivia ucieknie, otwórz walizkę i zabierz bilet, który poleci w stronę Salvadora. I daj się na tyły szklarni trzymając w ręku bilet — wskaże ci on miejsce, w którym leży ciało Salvadora. Odkop je i przeszukaj, a znajdziesz klucz do bagażnika samochodu. Wyjmij zeń broń. Strzel z niej w otwór w wodociągach i podejdź do szklarni, aby zobaczyć, co stało się z Hectorem. Gra skończona.

RADY

Resetta

FALLOUT 2

Miejsca specjalne:

Armor

Bonus:

Arroyo

SETTLERS 3

Na dobry początek, czyli garść prostych porad

Ator

Zasady — oto co się liczy. W grze Settlers 3 jest kilka podstawowych praw, rządzących rozgrywką, nieważne czy grasz kampanię, pojedynczą misję, czy pojedynek multiplayer. Aby myśleć o sukcesie, musisz stosować się do zasad.

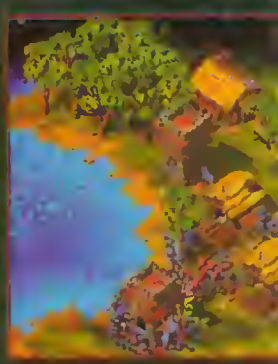
Oto pierwsza z nich — budynki zależne od siebie zawsze buduj jeden blisko drugiego, gdyż inaczej tracisz zmarnują kupę czasu, nosząc towary, a w najgorszym wypadku budynki nie będą w ogóle funkcjonować. Przykład? Jeżeli leśniczówkę postawisz zbyt daleko od drwala, to ten nie zetnie dorodnych drzew. Z tym, jakie budynki trzeba stawiać w bezpośrednim sąsiedztwie innych, dacie sobie radę. Dlatego też, piszę „kopalnia wraz z infrastrukturą", a mam na myśli kopalnię, hutę, hutę przetapiającą złoto, kuźnię, warsztat płatnerza i koszary, a do tego wszystkiego magazyn do składowania złota.

Lecimy dalej — jeżeli nie będziesz miał odpowiedniej liczby osadników, twoja gospodarka zacznie kuleć. Biorąc pod uwagę stosunek dochodów obywateli do potrzebnych do wybudowania domku surowców, najbardziej opłacają się Duże Rezydencje.

Pamiętaj również o przestawieniu współczynników dostarczania pożywienia do poszczególnych kopalń. Każdy górnik ma swoje ulubione jedzonko, zaś twórcy gry założyli, że gracz będzie chciał karmić gwarka tylko tym, co ustawili domyślnie. Niestety, praktyka wygląda trochę inaczej: z reguły na początku karmimy wszystkich rybami, a potem chlebem i mięsem — jeżeli nie przestawimy współczynników, to niektóre zakłady skończą pracę.

Kiedy zobaczysz „swojego tragarza" raz po raz przekraczającego granicę, to podejdź do niego żołnierzami. Może on okazać się szpiegiem.

Pamiętaj, że w Settlers 3 ceny czarów są „uwolnione", więc jeśli będziesz nadużywał jednego z zaklęć, szybko osiągnie ono wręcz astronomiczną cenę.



Jeżeli twoim zadaniem w misji jest rozwalenie tylko jednego z kilku przeciwników, bądź całkiem pewien, że jest on najsilniejszym z nich. Wtedy, wpierw łupiesz jego kolesi i rośniesz w siłę, a wyznaczoną ofiarę zostawiasz na deser.

To na tyle, jeżeli chodzi o luźne uwagi. Dalsze porady przedstawię oddzielnie dla każdej ze stron.

Rzymianie

To najlepsza nacja dla początkujących. Nie tylko dlatego, że mają najłatwiejszą kampanię. Jako jedyni, Rzymianie posiadają Manufakturę wytwarzającą węgiel drzewny, co pozwala uniezależnić się od pokładów węgla kamiennego (których wiecznie jest za mało).

Co budować? Stawiamy leśniczówkę, dwie chaty drwali, tartak i manufakturę wytwarzającą węgiel drzewny, a gdy potrzebujemy więcej budulca, po prostu wyłączamy „węgloroba". Biorąc pod uwagę fakt, że używając czaru „Dary z Niebios" prawie zawsze otrzymujemy trochę stali, możemy praktycznie uniezależnić Rzymian od gór i kontynuować walkę nawet po wyczerpaniu zasobów. Jedyne, co może Synów Wilczycy powstrzymać od prowadzenia wojny na wyniszczenie, to brak kamienia, dlatego na partnera w walce Multiplayer najlepiej wybrać Azjatów, którzy znają specjalny czar tworzący zasoby kruszywa. Zużywają je głównie katapulty — niecelne, słabo kruszące mury maszyny oblężnicze Rzymian.

Bardzo ważny jest również fakt, że do uzyskania alkoholu ofiarnego (wina) Rzymianie potrzebują tylko winnic. Pozwala to na częste libacje. Niestety, Jowisz jest wybredny — wino poświęcone mu przynosi dużo mniej mana niż sake Azjatom.

Czary

Magiczne Oko: Na pewien czas pokazuje wybrany fragment terenu. Przydatne do przeprowadzenia ostatniego rozpoznania przed atakiem.

Szaleństwo Zieleni: Działa tylko na obszarze twojego terytorium. Zmienia nieużytki rolne w żyzne gleby. Zawsze rzuć ten czar zanim zbudujesz farmę bądź winiarnię.

Boski Plon: Rośliny na obszarze jego działania natychmiast staną się dojrzałe, ale używaj tego czaru tylko w ostateczności — zużywa bardzo dużo mana.

Dwukrotne Osłabienie — znacznie zmniejsza obrażenia zadawane przez wroga, ale działa krótko i na niewielką liczbę przeciwników. Nie polecam — lepiej użyć „Nawracania".

Dary z Niebios — na miejscu wskazanym przez ciebie pojawią się różne przedmioty. Najczęściej jest to broń, stal i złoto, choć zdarzają się też narzędzia. Nigdy natomiast nie dostaniesz pożywienia. W tym wypadku nie ma związku pomiędzy potrzebami społeczeństwa a rodzajem darów.

Dotyk Midasa — Przemienia metal w złoto. Działa tylko w pobliżu wraku statku, gdzie można przetransportować towar przy pomocy

ostów. Nie polecam jednak jego stosowania, gdyż stal będzie ci potrzebna cały czas, a złoto przestanie być w pewnym momencie przydatne. Stanie się tak, gdy „siła ataku na obszarze wroga" wzrośnie do 100%, a zapewniam że przy większych podbojach stanie się to szybko.

Znikające Zapasy — kopalnie potraktowane tym czarem wydobywają o 50% mniej surowców.

Nawracanie — najlepszy czar Rzymian. Żołnierze wroga znajdujący się na obszarze działania tego zaklęcia natychmiast przechodzą na twoją stronę. Czar przydatny szczególnie podczas ostatecznego natarcia.

Azjaci

To nacja dla doświadczonych graczy. „Ludzie wschodu" nie potrafią niestety wytwarzać węgla drzewnego. Przydałoby się im to niezmiernie, gdyż zużywają prawie trzy razy więcej paliwa niż Rzymianie. Pomijając wytop stali oraz produkcję broni i narzędzi, konieczne jest ono do wyrobu sake, prochu i (pośrednio) armat oraz amunicji.

Do wyrobu sake potrzebny jest też ryż, który można uprawiać tylko na obrzeżach bagien. Nie jest to łatwe, gdyż tereny podmokłe występują niezwykle rzadko, a Egipcjanie potrafią je bezpowrotnie nam osuszyć.

Azjaci wznoszą swoje budowle przy minimalnym zużyciu kamienia. Ich kapłani potrafią stworzyć pokłady „twardego budulca". To ogromny plus. Minusem jest to, że potrzebują z początku dużych ilości drewna, które po rozbudowaniu osady staje się niemal bezużyteczne.

Kilka poważnych zalet rekompensuje te utrudnienia. Po pierwsze armaty — najsilniejsza i najcelniejsza broń oblężnicza. Pomaga też uniezależnienie od kamienia budowlanego i bardzo dobre

Czary:

Topniejący Śnieg — wkurzają was czapy śniegu na szczytach gór? Dzięki temu zaklęciu można się ich pozbyć i wydobywać stamtąd minerały.

Kamienne Zaklęcie — przywołuje skały zdatne do przetworzenia w budulec. Można dzięki niemu unieruchomić maszyny oblężnicze przeciwnika.

Ryb w Bród — zapewnia dobry połów nawet na najbardziej wyeksploatowanych łowiskach.

Dary z Niebios — jak u Rzymian, ale jakby trochę większy efekt.

Kamienie w Żelazo — Zmienia niepotrzebne Azjatom kamienie w żelazo. Niestety, trzeba najpierw bambulce przetransportować ostami w pobliże jakiejś jaskini.

Pancerz Ch'ih–Yu — na dość długi czas zwiększa o 30% wytrzymałość twoich żołnierzy. Warto użyć przed atakiem.

Miecz Samuraja — podwaja szybkość twoich wojowników, zarówno w przemieszczaniu się, jak i machaniu mieczem. Naprawdę niezła rzecz. W praktyce zwiększa ponad dwa razy rany zadawane wrogowi.

Lotem Bliżej — przenosi wybranych żołnierzy w pobliże rzucającego czar kapłana. Dzięki temu możemy stosować następującą taktykę: zakradamy się kapłanem na tyły wroga, teleportujemy tam żołnierzy i siejemy spustoszenie. Gdy robi się zbyt gorąco, innym kapłanem przenosimy wycieczkę z powrotem do domu. Prawdziwe Ninjitsu.

Egipcjanie

Nacja ta potrzebuje ogromne ilości kamieni, by wznosić swoje budowle. Ponieważ zasoby budulca szybko się wyczerpują, ekspansję Egipcjan łatwo jest powstrzymać.

Gdy zabraknie ci kamienia, natychmiast wyprawa się na jakąś słabą kolonię i zrównaj ją z ziemią. Przy zgliszczach postaw przystań i za jej pośrednictwem przywieź do swojej bazy kamień pochodzący z ruin. W trybie multiplayer warto zaprzyjaźnić się z Azjatami i importować od nich kamień, kupowany za niepotrzebne drewno. Gdyby im się to nie podobało, możesz zagrozić spaleniem lasu lub osuszeniem bagien, co praktycznie wyeliminuje Azjatów z dalszej rozgrywki. Odrabianie strat po pożarze może zająć im nawet 30 minut realnego czasu, a brak bagien uniemożliwi uprawę ryżu i w konsekwencji używanie magii.

Piwo — egipski alkohol ofiarny — warzone jest w browarach. Do jego wytwarzania potrzebne jest zboże, więc potrzebujesz dodatkowych gospodarstw rolnych.

Najlepsza taktyka Egipcjan to szybki atak wszystkimi siłami, zdobycie łupów i powrót do osady. Tam budujemy większą armię i uderzamy jeszcze raz. Najczęściej ostatni. Dużą zaletą „pustynnych szczurów" są także wspaniałe czary pozwalające na uczynienie gleby żyźniejszą. Pomaga to szachować Azjatów, którzy do uprawy ryżu potrzebują mokradeł, a nie czarnoziemu. W rozgrywce sieciowej najlepiej wybrać tę stronę planszy, która charakteryzuje się dużymi pokładami kamienia, niewielką ilością lasów i dobrymi glebami. Do szczęścia brakuje wtedy jeszcze tylko tego, by przeciwnik grał Azjatami.

Czary:

Wypalenie — z żyznej gleby robi pustynię, na której już nic nie wyrośnie. Bardzo przydatny czar. Przeniknij na teren wroga i potraktuj nim ziemie otaczające farmę (znacznie utrudni to życie wrogowi). Jeżeli twój przeciwnik jest człowiekiem, możesz zażądać od niego haraczu. Niestety, taktyka ta nie działa na Rzymian — potrafią oni użyźnić swe tereny na nowo.

Zielone Bagno — zmienia bagno w żyzne tereny, dobre do uprawy. Używaj na własnym terenie oraz na polach Azjatów, by uniemożliwić im uprawę ryżu.

Ryby w Mięso — czar praktycznie nieprzydatny. Zmienia ryby w mięso. Zamienił stryjek... Rybki są przydatniejsze, szczególnie w kopalniach klejnotów i złota.

Pożar Lasu — Burn, baby, burn. Używaj zaklęcia, gdy posiadasz zbyt zalesiony teren lub chcesz pozbawić swych wrogów budulca. Pożar szybko się rozprzestrzenia i może zniszczyć całe kompleksy leśne.

Dary z Niebios — jak u innych nacji, ale zwykle dostajemy to, czego nasze państwo najbardziej potrzebuje.

Podwójna Moc Walki — podwaja obrażenia, jakie zadają nasi żołnierze. Niestety, tylko na krótki czas. Należy używać go tuż przed bitwą. Naprawdę warto.

Złudny Lot — pozwala teleportować żołnierzy wroga. Jest to niezłe rozwiązanie, gdy chcemy wciągnąć ich w pułapkę (przenosimy pod silnie obsadzone warownie). Drugi sposób — wysyłamy na koniec mapy atakującą nas armię, jeżeli nie jesteśmy dość silni, by z nią walczyć.

Łuczników w Pionierów — przemienia wybraną grupę wrogich strzelców w potulnych pionierów. Czar skuteczny głównie w czasie bitew na otwartym polu, gdyż tam łucznicy są najgroźniejsi.

MULTIMEDIALNA ENCYKLOPEDIA POWSZECHNA — EDYCJA 1999

Piotr Pawlak

Podstawowym źródłem tekstowym, na podstawie którego opracowano to multimedialne wydawnictwo, jest dwudziestotomowa Popularna Encyklopedia Powszechna. Zaletą PEP jest obszerność, MEP zaś — łatwość obsługi.

System wyszukiwania haseł został zaprojektowany bardzo dobrze. Możemy oczywiście szukać wybranego zagadnienia w alfabetycznym spisie całej zawartości ENCYKLOPEDII (tzw. A–Z), ale możemy również listę tę zawęzić do wybranej grupy bądź grup tematycznych. Zachodzi także możliwość wpisania kilku kluczowych dla szukanego zagadnienia słów — program automatycznie sporządzi listę interesujących nas haseł. Przypomina to trochę „surfowanie po internecie" za pomocą przeglądarek takich jak Altavista czy Yahoo.

Hasła ENCYKLOPEDII zawierają odnośniki do innych haseł, znane z papierowej wersji tej publikacji. Ponieważ mamy do czynienia z jej elektronicznym odpowiednikiem, po kliknięciu na hipertekstowym odnośniku program natychmiast przeniesie się do żądanego hasła. To również przypomina nieco poruszanie się po witrynach sieci Internet. System MEP wciąż jeszcze nie jest dopracowany — w objaśnieniach niektórych haseł brakuje odnośników, które powinny się tam znaleźć. Na przykład w notce o filozofie Immanuelu Kancie nie ma odnośników do zwrotów „a priori" oraz „a posteriori", które przecież w ENCYKLOPEDII występują, i to jako odrębne hasła.

Niezbyt przypadły mi do gustu fragmenty ENCYKLOPEDII zatytułowane Drzewo Wiedzy, Monumenty Świata i Sławni Ludzie. Są to zbiory haseł kojarzących się z wymienionymi tematami. Nie podobają mi się dlatego, że są one mocno niekompletne. Dużo lepszy efekt od wybrania (na przykład) zbioru Sławni Ludzie/Postacie Historyczne uzyskamy zawężając A–Z do haseł związanych z postaciami historycznymi. W pierwszym przypadku ujrzymy jedynie twarze–odnośniki dziesięciu znanych ludzi, a w drugim listę... 4055 nazwisk.

Fajnym działem ENCYKLOPEDII są aktualności. Początkowo zawiera on tylko informacje o najciekawszych wydarzeniach politycznych z lipca i sierpnia 1998 roku, ale ten zbiór można systematycznie uaktualniać, łącząc się przez internet z serwerem wydawnictwa Fogra. Żeby być stale au courant, musimy zarezerwować na twardym dysku naszego komputera nieco więcej niż 11 MB, które zajmuje po zainstalowaniu sama ENCYKLOPEDIA.

Zdecydowanie najciekawszym fragmentem ENCYKLOPEDII jest Galeria, która zawiera łącznie 4846 haseł. 84 z nich uzupełnione zostały filmami archiwalnymi (o jakości, delikatnie mówiąc, nie najlepszej), bądź też animacjami obrazującymi procesy zachodzące w przyrodzie (razem około 18 minut). 254 hasła zawierają dodatkowo podkład muzyczny — najczęściej są to hymny państwowe, powszechnie znane utwory, odgłosy ptaków. 589 haseł uzupełniono schematycznymi rysunkami, 197 — mapami, a 3597 — zdjęciami.

Ciekawym dodatkiem do ENCYKLOPEDII jest płyta bonusowa, zawierająca trzy prezentacje multimedialne: Sztuka Starożytnego Egiptu, Ewolucja Wszechświata i Kosmologii oraz Powstanie życia na Ziemi. Z pierwszej z nich poznamy tajemnice hieroglifów, piramid i faraonów, z drugiej dowiemy się paru ciekawostek o powstaniu i zmianach Wszechświata, a z trzeciej wszystkiego o naszej planecie. Jak już wspomniałem, prezentacje są tylko dodatkiem — do nader interesującego produktu.

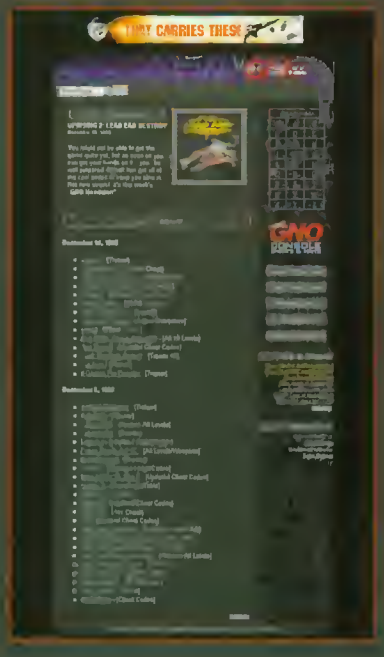
Produkcja:

Wymagania:
486 DX, 8MB RAM, SVGA

Zarzuć sieć, by złowić kody

Misiek

Znowu utknąłeś w jakiejś grze, znowu nie możesz przejść kolejnego etapu, a życia twojego bohatera wystarcza tylko na to, by zobaczyć ile potworów chowa się w zakamarkach najbliższej planszy. Co robić, gdzie szukać pomocnej dłoni, kto poradzi jak do $#%@^*&#! przejść ten level? Oto pytania dręczące niejednego gracza. Mocno wyśrubowany poziom trudności gry może zniechęcić do dalszej zabawy, a przecież po to ją kupiliśmy, aby sprawiła nam jak najwięcej radości i przyjemności.



Najczęściej w takich chwilach szukamy wśród znajomych kogoś, kto grał w grę sprawiającą kłopot lub ślemy na prawo i lewo rozpaczliwe maile: szukam pomocy w grze XX, jak przejść level YY w grze ZZ, co zrobić aby uzyskać nieśmiertelność w grze ABC, przyślijcie mi kody do gry CHGW. Wszystkim, którzy zasypują Red_Akcję takimi prośbami via e-mail, postanowiliśmy odpowiedzieć hurtowo. Macie już sieć, więc damy wam nie rybę, tylko... Nie, wędkę też nie — instrukcję połowu.

Najprostszą metodą znalezienia informacji o danej grze jest wpisanie jej nazwy w dowolnej wyszukiwarce, np.. Infoseek (infoseek.icm.edu.pl), Yahoo (www.yahoo.com), Alta Vista (www.altavista.com). W odpowiedzi wyszukiwarka pokaże adresy stron, na których wystąpił tytuł gry. Wystarczy teraz po kolei odwiedzić kilka z nich — gwarantuję, że na którejś znajdzie się pomoc. Może ona przybrać kilka postaci: opisu przejścia (walkthrough), kodów (cheats codes), trainerów lub save'ów. Można również zadawać bardziej skomplikowane pytania. Wpisując w oknie wyszukiwarki oprócz tytułu gry słowo „cheat" zawęzimy listę adresów do stron najprawdopodobniej zawierających poszukiwane przez nas kody do gry. Przykłady dla opornych: „Half-Life+cheat"; „Grim Fandango+walkthrough".

Można też odwiedzić jakąś znaną witrynę poświęconą grom, na większości z nich znajdują się działy poświęcone cheatom i kodom.

A oto krótki przegląd stron, które warto odwiedzić w poszukiwaniu wszelkiego rodzaju pomocy:

www.reset.com.pl — na naszej stronie www w dziale „cheaty" znajdziecie kody do około 300 gier. Na razie jest to dość skromna baza, ale planujemy jej dynamiczny rozwój. W najbliższym czasie pragniemy rozbudować naszą bazę o trainery do gier oraz poszerzyć listę dostępnych cheatów.

www.avault.com — na tej stronie, w dziale „cheats & hints", można znaleźć bardzo obszerną bazę zarówno cheatów, jak i wszelkiego rodzaju trainerów do gier. Oprócz podziału alfabetycznego, zastosowano podział pod względem aktualności, co znakomicie skraca poszukiwania pomocy w grach, które właśnie pojawiły się na rynku.

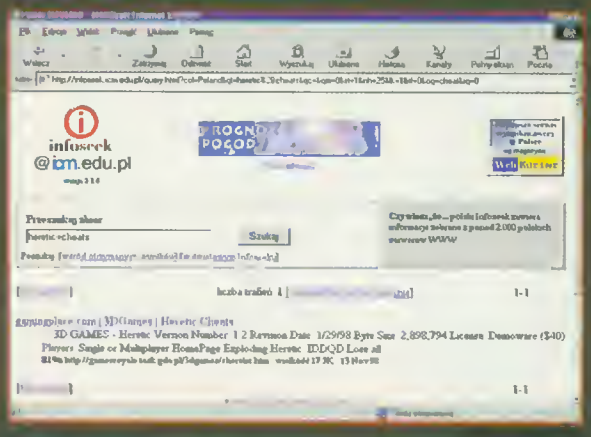
www.gamesdomain.com — również ta popularna strona o grach zawiera dział, w którym gromadzone są wszelkiego rodzaju cheaty do gier. W dziale „cheats" dostępne są tylko cheaty i kody, nie znajdziemy tam żadnych trainerów, czy programików. Uwzględniono za to różne platformy: oprócz PeCeta również Maca, Amigę i konsole.

www.cheats.net — jest to serwis poświęcony wyłącznie cheatom. Cheaty, kody i trainery podzielone są alfabetycznie, więc wyszukanie pomocy do danej gry na pewno nikomu nie sprawi trudności. Warto wiedzieć, że na tej stronie tak naprawdę są tylko linki wiodące do cheatów dostępnych na innych serwisach. Jednakże, dzięki temu że przy tworzeniu bazy serwis ten korzysta z kilku innych baz, jego zasoby są dość obszerne.

Poza wymienionymi przez [illegible] szych trudności można znaleźć [illegible] na których znajdują się [illegible] pomocne w przejściu danej gry, kody, cheaty i [illegible] dzić przede wszystkim pol[illegible] od tych najbardziej [illegible]ych: Valhalla [illegible]halla.com.pl), Strefa (www.strefa.com) — a skończywszy na, tworzonych przez wielbicieli poszczególnych gier, stronach umieszczanych na darmowych serwerach Polonia, Friko czy KKI.

Życzę owocnych poszukiwań.

PS. Ma ktoś może działające kody do Raymana?



Tunery TV

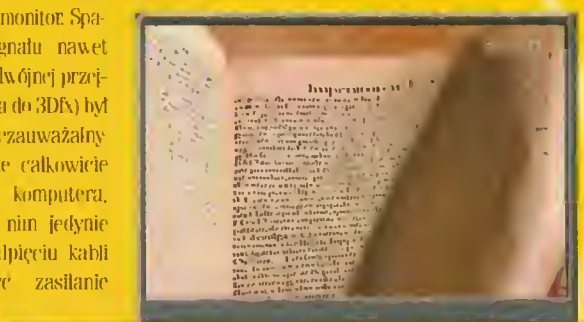
Tuner telewizyjny to takie sprytne ustrojstwo, które wykorzystuje fakt, że posiadacz komputera ma w domu dodatkowy kineskop. Aby zrobić z niego telewizor potrzebne jest urządzenie, które zajmie się przetworzeniem tego, co lata w powietrzu, na sygnał zrozumiały dla monitora. Plusem takiego cuda jest fakt, że jest ono sporo tańsze niż cały telewizor, a i miejsca zajmuje tyle co nic.

Przyjrzeliśmy się najpopularniejszym tunerom dostępnym na naszym rynku. Przetestowaliśmy cztery z nich. Trzy wewnętrzne: AverPHONE TV (zawierający dodatkowo tuner radiowy pracujący w tzw. wysokim paśmie UKF), Aver CaPTURE TV firmy Aver Media i tuner firmy PixelView, oraz zewnętrzny AverTV JOY.

Instalacja

Najprostsze z testowanych urządzeń to zewnętrzny tuner AverTV JOY. Małe, czarne pudełko za pomocą przejściówki (takiej jak do monstera, tylko dłuższej) wpina się między kartę graficzną i monitor. Spadek jakości sygnału nawet w przypadku podwójnej przejściówki (pierwsza do 3Dfx) był praktycznie niezauważalny.

Tuner pracuje całkowicie niezależnie od komputera, współdzieląc z nim jedynie monitor. Po podpięciu kabli trzeba włączyć zasilanie urządzenia, dostroić do odbieranych stacji telewizyjnych i doczepić jakieś głośniczki lub słuchawki, gdyż tuner nie ma wbudowanego źródła dźwięku. Jeżeli monitor zasilany jest bezpośrednio z gniazdka sieciowego, to do oglądania telewizji nawet nie trzeba włączać komputera.



Pozostałe trzy modele tunerów wykonane są jako karty PCI zgodne ze standardem Plug and Play. Po włożeniu do obudowy blaszaka, podłączeniu anteny, połączeniu kabelkiem z wejściem line-in karty muzycznej (wymagane w celu uzyskania dźwięku!!!) należy uruchomić komputer, a Windows wykryje nowe urządzenie i poprosi o zainstalowanie odpowiednich sterowników. Znajdują się one na dołączonej do tunera płytce CD. Oprócz sterowników zainstalowany zostanie właściwy program obsługi tunera, umożliwiający jego strojenie, zmianę kanałów, manipulacje głośnością itp., a także program umożliwiający używanie pilota oraz telegazety.

Strojenie

Po zainstalowaniu oprogramowania można zająć się kolejnym etapem zabawy, czyli dostrajaniem tunerów do częstotliwości nadawania stacji telewizyjnych i radiowych. Wszelkie czynności obsługi Aver TV JOY są dostępne za pomocą pilota będącego „na wyposażeniu" zestawu, natomiast w przypadku tunerów wewnętrznych czasami trzeba się posiłkować myszką i klawiaturą.

Strojenie jest automatyczne — tuner skanuje wszystkie częstotliwości, wyszukuje i zapamiętuje dostępne stacje. Później ręcznie można zmienić kolejność stacji lub dostroić wybraną stację o słabszym sygnale. Nie ma problemu z brakiem dostępnych kanałów, każdy z testowanych tunerów mógł zapamiętać ich blisko dwieście.

Po prawidłowym zestrojeniu tunerów można w końcu przystąpić do tego co najciekawsze, czyli do oglądania telewizji. Tu niestety zaczęły wychodzić wady, które dotyczą praktycznie wszystkich tunerów dostępnych na naszym rynku.

O ile niemal każdy nowy telewizor obsługuje systemy PAL, SECAM, a nawet NTSC, jak również fonię „zachodnią" i „polską" — tunery komputerowe pracują w jednym tylko standardzie. Te, które testowaliśmy, przystosowane były do odbierania sygnału w systemie PAL, z „polską" fonią. Objawiało się to szumami zamiast dźwięku na niektórych kanałach (np.

Misiek

MTV) lub czarno–białym obrazem, również bez dźwięku (programy francuskie i rosyjskie). Niestety, konstrukcja typowych tunerów nie przewiduje możliwości pracy wielosystemowej — kupując tuner musimy podjąć decyzję, w jakim systemie będziemy pracować. Polecam system PAL. SECAM jest używany tylko we Francji i w Rosji, a kanały pracujące w NTSC (Stany Zjednoczone, Japonia) są u nas niedostępne. Jeśli chodzi o fonię, to firmy sprzedające tunery przeważnie mają w ofercie dorobienie tzw. „fonii równoległej", zapewniającej poprawną pracę na wszystkich odbieranych kanałach. Cena przerobki nie powinna przekroczyć kilkudziesięciu złotych, warto jedynie upewnić się czy firma sprzedająca nam dany tuner zapewnia taką usługę i czy nie stracimy przez to gwarancji.

Dodatki

Oprócz podstawowych funkcji telewizora, testowane przez nas tunery wyposażone były w kilka dodatkowych opcji podwyższających ich funkcjonalność i zwiększających komfort obsługi. Każdy z testowanych tunerów był wyposażony w funkcję telegazety, w tunerach wewnętrznych realizowana była ona za pomocą oddzielnego programu. Telegazeta spełniała wszystkie niezbędne funkcje oprócz obsługi polskich liter, dodatkowo umożliwiając wydruk przeglądanych stron. Jedynym mankamentem, ale za to dość mocno uprzykrzającym pracę, był brak możliwości zeskanowania wszystkich dostępnych stron w celu późniejszego ich szybkiego przeglądania. Na każdą podstronę trzeba było czekać około 30 sekund, a program pamiętał tylko podstronę bieżącą. Standardowe telegazety w telewizorach pamiętają co najmniej trzy strony „do przodu" i jedną „do tyłu", a można spotkać i takie, w pamięci których przechowywane jest sto podstron. Sama obsługa telegazety w niczym nie odbiegała od obsługi w zwykłym telewizorze. Być może w następnych wersjach programów kwestia czytania i pamiętania stron telegazety zostanie poprawiona.

Kolejną z dodatkowych funkcji tunerow, tym razem niedostępną w zwykłym telewizorze, jest możliwość łapania klatek — funkcji tej pozbawiony był jedynie tuner zewnętrzny. W każdej chwili, używając myszki lub specjalnego przycisku pilota, można zrobić stopklatkę i zatrzymany na ekranie obraz zapisać jako plik graficzny. Otrzymane zrzuty ekranu miały dobrą jakość. Funkcja ta może być bardzo przydatna dla tych użytkowników, którzy chcieliby się bawić w amatorską obróbkę obrazów.

Inną ciekawą funkcją realizowaną przez tunery (znowu bez Aver TV JOY) była możliwość zapisywania sekwencji wideo w formacie avi. Jednak i tutaj nie obyło się bez problemów technicznych. Ponieważ karty nie zapewniają sprzętowej kompresji obrazu, nagranie kilku minut sekwencji wideo zajęło kilkaset megabajtów pamięci. Tak więc o jakiejkolwiek obróbce filmów praktycznie nie może być mowy. Włączenie opcji łapania z kompresją programową powodowało z kolei „gubienie klatek", tak że zamiast płynnego filmu otrzymywaliśmy zlepek skaczących obrazków.

Tuner AverPHONE TV spełnia również funkcję tunera radiowego, obejmując pasmo górnego UKF (obecnie standard). Nie sprawiał przy tym żadnych problemów ze strojeniem. Sygnał otrzymany na kawałku drutu symbolizującym antenę był czysty i pozbawiony zakłóceń spowodowanych dużym nagromadzeniem elektroniki w naszym blaszaku. Jednak dopiero podłączenie anteny telewizji kablowej pokazało prawdziwe możliwości tunera radiowego — odbieraliśmy 30 stacji radiowych z całego świata, w doskonałej jakości, stereo. Tu jednak objawiła się pewna niedogodność, nie mająca żadnego wpływu na jakość obrazu, czy dźwięku, ale znowu zwiększająca plątaninę kabli za naszym peretem. Ponieważ w kablówce sygnał radiowy jest wydzielany odpowiednim filtrem z sygnału antenowego, do tunera trzeba pociągnąć dwa kable antenowe z odpowiednich gniazd: jeden do odbioru sygnału telewizyjnego, drugi do odbioru sygnału radiowego.

	Tuner telewizyjny	Telewizor
Cena w zł	AverPHONE TV 600zł	najtańszy 21" około 800 zł
	Aver CaPTURE TV 480zł	
	AverTV JOY 480zł	
	Pixel View 385zł	
Wielkość ekranu	taka jak posiadanego monitora	21"
Telegazeta	tak	tak
	dodatkowo możliwość wydruku stron	
Pilot	tak	tak
Możliwość łapania ekranów	Tak	nie
Możliwość nagrania sekwencji wideo	tak — ograniczona	nie
Konieczność włączania komputera		
do działania	tak (tuner AverTV JOY)	nie
Wielosystemowość	Nie	tak
Liczba dostępnych kanałów	około 200	około 80

W podsumowaniu powinniśmy napisać, czy warto kupić tuner telewizyjny do komputera czy nie, ale tym razem postanowiliśmy zrobić co innego. Zamiast doradzać jak postąpić, proponujemy porównanie ze zwykłym telewizorem.

Tunery do testów dostarczyły Firmy:

Cheaty resetu zamiast

MiśieK

Delta Force

Kody należy wpisywać po przejściu do konsoli, z pomocą klawisza tyldy:"~.

iwillsurvive — tryb boski

raindropskeepfallinonmyhead — wsparcie artyleryjskie

takerttothelimit — przeładowanie amunicji

DethKarz

Wpisz kody w głównym menu:

itsasmallworld — wszystkie samochody

kcolnu — wszystkie trasy

zrakhted — dwa powyższe cheaty w jednym

F—16 Multirole Fighter

Działa również w grze Mig—29 Fulcrum.

Wciśnij „T" i wpisz poniższe kody:

you got what i need — nieskończona amunicja

food goes here — przeładowanie samolotu

big gulp — tankowanie paliwa

youre here forever — niewidzialność

damn that corner — nie możesz się rozbić

chiliburger — naprawa uszkodzeń

spindive — nie możesz zostać trafiony

upside down — latasz do góry nogami

paperairplane — papierowy samolot

NAM

NVABLOOD — wszystkie przedmioty

NVAGOD — tryb boski

NVACLIP — przechodzenie przez ściany

Spearhead

Podczas gry, trzymając **S + P + E + A + R + H** wciśnij **[Backspace]** — jesteś niezwyciężony

TUROK: Dinosaur Hunter

Poniższe kody należy wpisać w menu „Enter Cheat":

flsnmrtn — niezniszczalność

jffspngdnbrg — nieskończone życie

mgrlsgtm — wszystkie bronie

rhnsrll — nieskończona amunicja

trntnnq — wszystkie mapy

dghttsrs — wszystkie klucze

tkndkk — pokazuje wrogów

ptlfgnds — poziom 1

qtmbgs — poziom 2

gtmndsbf — poziom 3

ncpghm — poziom 4

rstpdfrpl — poziom 5

nbcd — poziom 7

lfrrspr — poziom 8

hflfthsh — pomniejsza wrogów

prmshn — duże głowy

Red Baron II

Podczas bitwy wciśnij **[CTRL] + A**, a nastąpi wyłączenie sztucznej inteligencji komputera.

Half—Life

Wystartuj Half—Life pisząc **„hl.exe —console"**.

Będziesz mógł wejść do konsoli używając klawisza tyldy „~"

Aby uaktywnić cheaty wpisz w konsoli **„sv_cheats 1"**.

Będziesz miał wtedy dostęp do następujących cheatów:

/GOD — tryb boski

/NOCLIP — przechodzenie przez ściany

/MAP xxxx — wybór mapy xxxx.

A oto lista map:

Single Player:

c0a0; c0a0a; c0a0b; c0a0c; c0a0d c0a0e; c1a0; c1a0a; c1a0b; c1a0c c1a0d; c1a0e; c1a1; c1a1a; c1a1b c1a1c; c1a1d; c1a1f; c1a2; c1a2a c1a2b; c1a2c; c1a2d; c1a3; c1a3a c1a3b; c1a3c; c1a3d; c1a4; c1a4b c1a4d; c1a4e; c1a4f; c1a4g; c1a4i c1a4j; c1a4k; c2a1; c2a1a; c2a1b c2a2; c2a2a; c2a2b1; c2a2b2; c2a2c c2a2d; c2a2e; c2a2f; c2a2g; c2a2h c2a3; c2a3a; c2a3b; c2a3c; c2a3d c2a3e; c2a4; c2a4a; c2a4b; c2a4c c2a4d; c2a4e; c2a4f; c2a4g; c2a5 c2a5a; c2a5b; c2a5c; c2a5d; c2a5e c2a5f; c2a5g; c2a5w; c2a5x; c3a1 c3a1a; c3a1b; c3a2; c3a2a; c3a2b c3a2c; c3a2d; c3a2e; c3a2f; c4a1 c4a1a; c4a1b; c4a1c; c4a1d; c4a1e c4a1f; c4a2; c4a2a; c4a2b; c4a3 c5a1

Multiplayer/Deathmatch:

boot_camp; bounce; datacore lambda_bunker; snark_pit stalkyard; subtransit; undertow

Hazard Course:

t0a0; t0a0a; t0a0b; t0a0b1 t0a0b2; t0a0c; t0a0d

/GIVE xxxx — daje przedmiot xxxx.

dostępne są następujące przedmioty:

item_airtank; item_antidote; item_battery item_healthkit; item_longjump; item_security; item_sodacan; item_suit

amunicje:

ammo_357; ammo_9mmAR; ammo_9mmbox; ammo_9mmclip; ammo_ARgrenades; ammo_buckshot; ammo_crossbow; ammo_egonclip; am-

dokończenie na str 87

prenumerata

uwaga

Od listopada RESET i RESET CD wydawane są jako 1 pozycja pod nazwą RESET CD. (do pisma RESET dołączamy CD)

Wszyscy, którzy prenumerują RESET + RESET CD, otrzymują od nas gratis dodatkową prenumeratę.

Jeżeli masz prenumeratę do listopada, otrzymasz w prenumeracie 1 dodatkowy RESET (grudniowy '98); do grudnia, stycznia, lutego, – otrzymasz w prenumeracie 1 dodatkowy RESET CD; do marca, kwietnia, maja, czerwca, – otrzymasz w prenumeracie dwa dodatkowe egzemplarze nowego RESET CD; do lipca i dalej – otrzymasz 3 dodatkowe, kolejne egzemplarze RESET CD.

Reset

Prenumerata półroczna .....26 zł
Prenumerata roczna .....50 zł

Reset CD

1 wydanie: . . 9.90 zł
3 wydania: . .25 zł (zniżka 15%)
6 wydań: . . .45 zł (zniżka 25%)
12 wydań: . .77 zł (zniżka 35%)

pismo Reset wraz z CD

Zamówienia na prenumeratę kolejnego numeru przyjmujemy do 15 dnia poprzedniego miesiąca. Jeśli chcesz zaprenumerować numer marcowy, Twoje zamówienie musi dotrzeć do nas do 15 lutego, jeśli dotrze po tym terminie, dostaniesz prenumeratę od kwietnia. Jeśli chcesz mieć pewność, że Twoje zamówienie dotrze do nas w terminie, potwierdzenie zapłaty wyślij do nas faksem:

(022) 828-54-63.

Kupon prenumeraty należy wypełnić drukowanymi literami.
Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za skutki wynikłe z błędnego bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu przez zamawiającego.

prenumerata przez Internet

Prenumeratę **Reset CD** możesz zamówić wysyłając swoje zgłoszenie pocztą elektroniczną na adres:

prenumer@reset.com.pl

informacje, które musisz podać:
- Imię i nazwisko
- Dokładny adres
- Czas trwania prenumeraty (3, 6 lub 12 miesięcy)
- Od którego numeru rozpoczynasz prenumeratę

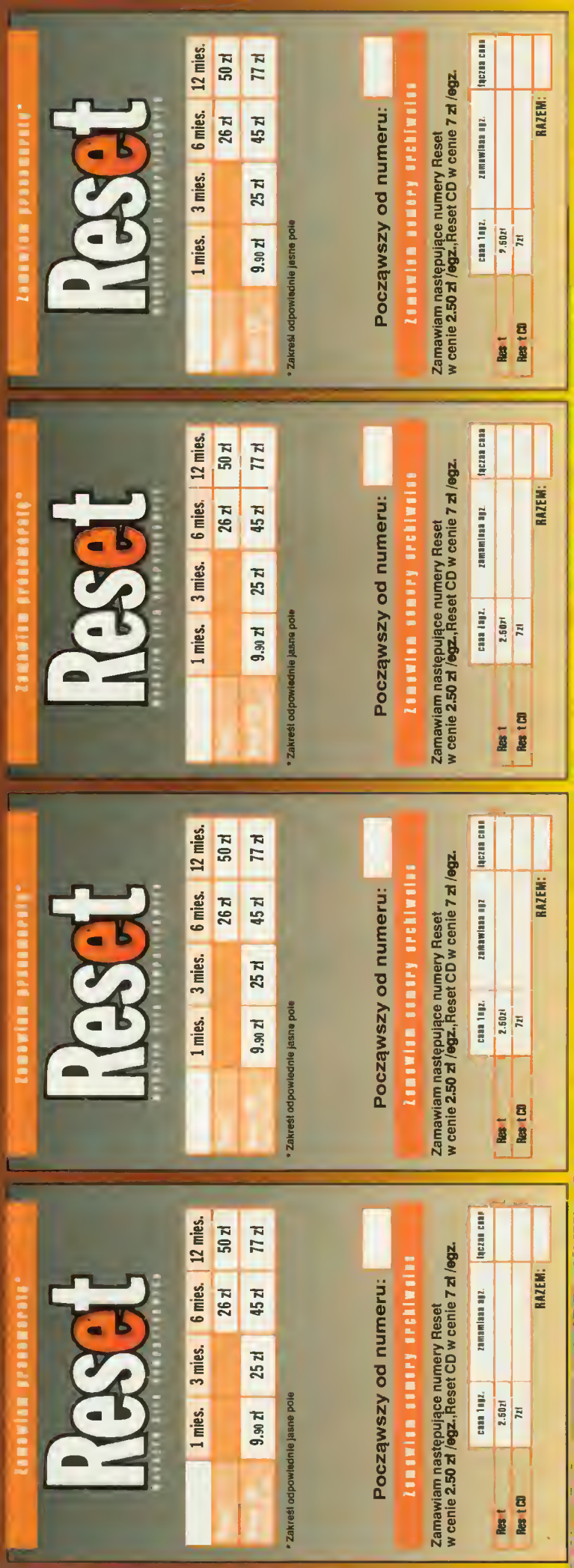
O zawartości **PŁYTY CD** czytaj na str. 6 – 7.

Cena prenumeraty:

Prenumerata na 3 miesiące – 30 zł
Prenumerata na 6 miesięcy – 59 zł
Prenumerata na 12 miesięcy – 119zł

Odpowiednią kwotę pieniędzy za prenumeratę uiścisz listonoszowi, gdy otrzymasz pierwszy zamówiony egzemplarz (przesyłka za pobraniem).

Koszt przesyłki pokrywa redakcja.
Redakcja nie pokrywa jednorazowych kosztów pobrania, które wynoszą 5.5 zł.



prenumerata

Numery archiwalne

Uwaga! W komplecie ze styczniowym Resetem (RESET oraz RESET CD nr 1/99) okulary 3D.

Reset (nr 7/97-1/99) 2.50zł/egz.

Reset CD (nr 7/97-1/99) 7zł/egz.

Na tylnej stronie kuponu prenumeraty zaznacz, które numery zamawiasz.

Archiwalne numery możesz również zamówić wysyłając do nas obstalunek pocztą elektroniczną na adres:

prenumer@reset.com.pl

Reset 2.50 zł/egz.

Reset CD 7 zł/egz.

Odpowiednią kwotę pieniędzy za prenumeratę uiścisz listonoszowi, otrzymując zamówione egzemplarze (przesyłka za pobraniem).

Koszt przesyłki pokrywa redakcja. Redakcja nie pokrywa kosztów pobrania, które jednorazowo wynoszą 5.5 zł.

Wszelkie informacje o prenumeracie uzyskasz telefonując pod numer:

(0-22) 828 55 81

e-mail: prenumer@reset.com.pl

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

..... (kod) ..... (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
11101024-978660-2720-5-57

Opłata zł .....

Datownik .....

Podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla banku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

..... (kod) ..... (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
11101024-978660-2720-5-57

Opłata zł .....

Datownik .....

Podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla właściciela rachunku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

..... (kod) ..... (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
11101024-978660-2720-5-57

Opłata zł .....

Datownik .....

Podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

..... (kod) ..... (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
11101024-978660-2720-5-57

Opłata zł .....

Datownik .....

Podpis przyjmującego .....

mo_gaussclip; ammo_glockclip; ammo_mp5clip; ammo_mp5grenades; ammo_rpgclip

bronie:

weapon_357; weapon_9mmAR; weapon_9mmhandgun; weapon_crossbow; weapon_crowbar; weapon_egon; weapon_gauss; weapon_glock; weapon_handgrenade; weapon_hernetgun; weapon_mp5; weapon_python; weapon_rpg; weapon_satchel; weapon_shotgun; weapon_snark; weapon_tripmine

Colin McRae Rally

darkside — jedziesz wszystkie trasy w nocy
backagain — jedziesz wszystkie trasy od mety do startu
whiteout — jedziesz wszystkie trasy we mgle
rocketman — dopalacz
bigguns — podwójna moc
shoeboxes — wszystkie samochody
openroads — wszystkie trasy

Overboard!

Kody do poziomów:

1.2: Ship, Skull, Fish, Ancher, Ship, Ancher
1.3: Ship, Anchor, Skull, Ship, Anchor, Fish
1.4: Skull, Ship, Fish, Anchor, Anchor, Ship
2.1: Fish, Fish, Anchor, Ship, Skull, Anchor
2.2: Skull, Anchor, Anchor, Fish, Anchor, Ship
2.3: Fish, Anchor, Ship, Ship, Ship, Skull
2.4: Anchor, Fish, Ship, Skull, Skull, Fish
3.1: Ship, Skull, Skull, Fish, Anchor, Skull
3.2: Fish, Skull, Anchor, Fish, Skull, Fish
3.3: Fish, Fish, Ship, Skull, Fish, Ship
3.4: Ship, Anchor, Ship, Fish, Anchor, Fish
4.1: Skull, Skull, Anchor, Ship, Fish, Fish
4.2: Ship, Anchor, Skull, Fish, Fish, Anchor
4.3: Skull, Ship, Skull, Skull, Fish, Ship
4.4: Ship, Fish, Ship, Fish, Ship, Anchor
5.1: Anchor, Ship, Fish, Skull, Fish, Ship
5.2: Fish, Ship, Anchor, Skull, Ship, Fish
5.3: Ship, Fish, Skull, Anchor, Anchor, Skull
5.4: Skull, Ship, Anchor, Fish, Ship, Skull

V2000

Trzymając lewy **SHIFT** wpisz:

HHROQTAT — broń
TERHSRER — przeskok do następnego poziomu
CCHASERQ — naprawy
HTARSREC — cargo
HERHSORE — kończysz poziom
QHEROEST — kończysz wszystkie poziomy

S.C.A.R.S.

Przejdź do options/password wprowadź z F1/F2:

glassx
rockyy
zdpeak
xperts
desert
rattle
runner
myster

Jeśli prawidłowo wprowadzisz kod otrzymasz potwierdzenie wraz z pełnym opisem, co dany cheat powoduje.

Trespasser

CTRL + F11 — dostęp do konsoli
BIONICWOMAN — skaczesz wysoko, ale biegasz wolno
iNVUL — niezniszczalność
LOC — lokacja
GORE 2 — zwiększa „krwistość" gry
DINOS — zatrzymuje dinozaury
BONES — pokazuje obiekty na danym poziomie
WOO — nieskończona amunicja
TNEXT — przenosi cię do ważnych miejsc na danym poziomie
WIN — możesz obejrzeć końcowy filmik

Grand Theft Auto

Kody należy wpisywać na ekranie wyboru postaci. Wciśnij **DEL** i wpisz następujące kody:

itsgallus — wszystkie poziomy i wszystkie miasta
nineinarow — wszystkie poziomy i wszystkie miasta
super well — wszystkie poziomy i wszystkie miasta
iamthelaw — nie ma policji
stevesmates — nie ma policji
itcouldbeyou — dostajesz 999999999 punktów
itstantrum — nieskończona liczba żyć
8031789 — nieskończona liczba żyć
hate machine — zwiększa liczbę punktów
buckfast — następnie wciśnij „*" na klawiaturze numerycznej, a dostaniesz wszystkie bronie
callmenigel — następnie wciśnij „*" na klawiaturze numerycznej, a dostaniesz wszystkie bronie
porkcharsui — tryb diagnostyczny

Tomb Raider III

wyjmij pistolety
krok do tyłu
krok do przodu
ukucnij i wstań
trzy obroty wokół własnej osi
— skok do przodu — przejście do następnego poziomu
— skok do tyłu — wszystkie bronie lub
zapal flarę
krok do tyłu
krok do przodu
trzy obroty wokół własnej osi
— skok do przodu — przejście do następnego poziomu
— skok do tyłu — wszystkie bronie

Skrzynka niekontraktowa

list miesiąca

Czytuję wasze pismo od pewn[illegible] rośniecie w siłę i potęg[illegible] mi [illegible] ale chyba wy [illegible] stynktownie, że to j[illegible]ko prac[illegible]go fa[illegible]eta w wiek[illegible] czas w swoim życiu na po[illegible] w [illegible]ierki (praca [illegible]. Mimo to, potr[illegible] do[illegible] pe[illegible] poprz[illegible]kę in[illegible]ektualną, którą postawili[illegible] swoim czytelnikom.

Pomyślałem [illegible]bie kiedyś, [illegible] ogłosi[illegible] konkurs [illegible] „Co jesteś w [illegible]nie zrobić dla Tw[illegible] gierek" [illegible] mam przypowie[illegible] [illegible].

Miałem kompl[illegible] Stary. (P75, 16 Mb, CD x2) K[illegible] z pracy rozpu[illegible]ali k[illegible] dzień [illegible] PII [illegible] i krew [illegible] Zdecydowałem [illegible] kompa. Teraz J[illegible] na kredyt, bo zarabia[illegible] nie będ[illegible] odk[illegible]ał kasiorki do [illegible] wyłoż sprzęt [illegible] formalności itp. [illegible] podpi[illegible] mowe kre[illegible] No [illegible] stało. A [illegible] była [illegible] o przen[illegible] do rezerwy. T[illegible] miałe[illegible]. E[illegible] w [illegible] desperacji (komp już był [illegible] zd[illegible] na dobrowolną wizytę w jask[illegible] WKU. Po[illegible]em się myślą, że przecież istnieje przepis, który w[illegible] (czyli 1,5 roku) po obronie automatycznie [illegible] [illegible]nik poinformował mnie, że owszem, [illegible] w odniesieniu do tych, którzy nie byl[illegible].

A jak się okazało, ja byłem.

Po prostu miałem szczęście, bo w wyniku przemeldowania gdzie[illegible] im zaginąłem i wysyłali wezwania pod zły adres. „Tak już dawno powinien pan być w wojsku" pocieszył mnie pan Porucznik... Oblałem się zimnym potem, ale cały czas miałem przed oczami mój nowy sprzęt i wszystkie nowe gry...

Zakończenie tej przypowieści jest banalne — po prostu jakoś wynegocjowałem/wyprosiłem wpis do rezerwy i pognałem po sprzęt...

Ale morał jest taki: dla Grania prawdziwy Grajek zrobi wszystko — nawet zaryzykuje wpadkę pod trepa...

Czy ktoś mnie przebije????

massDa Mike Verlaas

Za taką odwagę i oddanie sprawie, nagroda należy się, bez dwóch zdań. Podaj adres, bo maile odbijają się bez litości. A swoją drogą ciekawe, czy ktoś z was zdobył się na jeszcze większe poświecenie? Napiszcie. Czekamy.

[illegible]

Jack the (Heart)Rip[illegible]

[illegible]

Korzystając z niepowtarzalnej okazji dopu[illegible]nia mnie do głosu chciałbym serdec[illegible] i w[illegible]tynkowo pozdrowić Lenkę z Tychów od De[illegible]a z ulicy Klonowej, Dextera E., G. Wczes[illegible], PaRaDo[illegible], Ogiera, Łukasza Stępnia, Gladiego Słomę, Wiri[illegible], Łukasza Białka, Monikę, Dominika, Noela [illegible]znego (nikt nie przysłał nam takich pozdrowie[illegible]ty), Pawła Orwata, Megafist[illegible] zwa[illegible] Podziomkiem, Stasia Kuzymowa, Dzięcioła, K[illegible], Mi[illegible] Skejta, Godo, Zefirka, Barbie, Królika, Woja, [illegible] Szmajchela, Żabę Sidiego, Jasia, [illegible] I C z XXI LO w Lublinie, Sid[illegible]a (zwanego [illegible] Arkadii Agnusem lub Ma[illegible]em), całą redakcję R[illegible], An[illegible]rusa, Kovala, Zozniego, ABSolu[illegible], Patry[illegible], Kloca, Kilera, Bartłomieja Pła[illegible]he[illegible]kiego, Maltkit[illegible] Vatt'gheen, całą klasę VII [illegible] w Opolu, Maniaka Quake a Qki (Lukit[illegible]o) K[illegible], B[illegible]tę, rodzigów DiXtePa, Spipiego, Jimi[illegible] LoBo[illegible] a także Rafała Rodziewicza „[illegible]ne wyrazy uznania za słuszne wytknię[illegible] nam błędów), Macieja Różańskiego, Daniela Ja[illegible]rskiego, Mad Maxa K[illegible]lio, Baloo, nierozmowne[illegible] H[illegible]niuczka, [illegible]chmidta, MiSiA z Sopotu, Jo[illegible] oraz Krecika i Hu[illegible]xa (niekwestionowan[illegible] mistrza, jeśli chodzi o ilość wysłanyc[illegible] do nas [illegible]).

Pozdrawiam także wszystkich za[illegible] drugą osobą i czekając[illegible] na za[illegible]. Pozdrawiam Kilgora od Margo[illegible] i Marg[illegible] od Kilgora, Wieśkę od Bam[illegible]go i Bamsi[illegible] od Wie[illegible], [illegible]ginę od Zibiego i Zibi[illegible]o od Reginy, Ewę B[illegible] Mirka od Ani i Anię od Mirka, Legusa od W[illegible] i Walerkę od Legusa, i Hrycа, i M[illegible], za którą tęsknimy, Hammera, Me[illegible] Yan[illegible] Josza i Magdę, Dagmarę, Petro[illegible] i Jac[illegible] Chan[illegible].

Greetings to Dexter Holland, Gr[illegible] Noodple and Ron Welty from The Offspring.

Na zakończenie pozdrawia[illegible] sobie. Mi[illegible] walentynek!

[illegible]

Pewnego pięknego dnia, jak co mi[illegible] się w kierunku kiosku „Ruch" w [illegible] zakupienia nowego numeru pisma Reset. Będąc na mi[illegible] strzegłem jakąś przezroczystą substa[illegible] znajdowało się wyżej wymienione wy[illegible] (WOW FOLIA!!! Nareszcie ta (...) kioskarka nie uświni mi mojego cuda:)))). Następnie moim piw[illegible] oczom ukazała się para okularów do oglądania 3-wymiarowych obrazków.:) (WOW2!!! Fajne!!! Następnie udałem się do mojego miejsca zamieszkania w celu lustracji zakupu. Założyłem binokle i d[illegible]ałem wapgasm'u !!!!! RESET 3D to jest to!!!!

Andr[illegible]

N[illegible] będę się bawił i wywalę to z siebie od razu: pla[illegible] 3Dfx okulary to największe gówno jakie do

[illegible] wpełniałem się jak dawałem dwustronny plakat (z jednej fajny, a z drugiej [illegible] symbolu Q2). Nie tylko ja tak myślę [illegible] hodzi w ciuchci, albo [illegible] nam się na takich pismach... [illegible] w poważnej gazecie niekulturalne [illegible]??? Plama na całej długości [illegible] 3 wymiar? Brakuje mi słów

[illegible]

Jeszcze się taki nie urodził, co by wszystkim dogodził. Na wszelki wypadek nie wyrzucajcie jednak okularków. Trzeci wymiar powróci! A potem czwarty... i piąty... i..

Artykuł [illegible]

[illegible]

[illegible]

Dzięki za uzupełnienie

Czy moglibyście zamieścić [illegible] CD [illegible] jakiś program do rozpakowywania plików [illegible] mapy [illegible]

[illegible]

Plików z rozszerzeniem pak nie rozpakowuj — mogą ulec uszkodzeniu. Po prostu wrzuć je do odpowiedniego katalogu i zadziała.

Mam zamiar w przyszłości kupić [illegible] więc proszę o wydrukowanie najlepszej konfiguracji [illegible] która byłaby dobra na następne [illegible] lata. Czy istnieje karta, która umożliwiałaby zagranie w gry [illegible] jedynie posiadaczom Pla[illegible]

[illegible]

Tadku żądasz niemożliwego! Obecnie należy przynajmniej raz w roku gruntownie przebudować swój sprzęt. Nawet jeśli kupisz (w tej chwili najmocniejsze) podwójne p2 450MHz, 2 x Voodoo2, Riva TNT, 256MB RAM, 10GB twardziela, to najdalej za dwa lata będzie to całkiem przeciętny sprzęcik, na którym da się przyciąć w Tetrisa 6000 i napisać coś w Wordzie 001. Nikt przy zdrowych zmysłach nie powie ci, na czym będziemy grali za 3-4 lata. Jeśli chodzi o drugie pytanie- takiej karty nie ma.

[illegible]

Jeśli to możliwe, spróbuj przetestować kartę na innym komputerze — wtedy stwierdzisz co się sypie komputer czy karta. Wygląda jednak na to, że twoje Voodoo2 ma problemy z podkręcaniem. Zakładam, że komputer i procesor masz nie podkręcony — jeśli masz, to wróć do ustawień nominalnych. Standardowo voodoo2 pracuje z zegarem 92MHz — wartość tę łatwo można zmienić za pomocą suwaka (Właściwości pulpitu / zakładka 3Dfx/advanced settings). Możliwe, że twój egzemplarz nie wyrabia się na standardowych ustawieniach i będziesz musiał go nieco spowolnić. Przyczyną może być albo nadmierne grzanie się karty, albo kiepska jakość egzemplarza.

[illegible]

[illegible]

Sprawdź czy masz zainstalowaną bibliotekę glide2x.dll — tego najwyraźniej brakuje. Spróbuj odinstalować kartę i jeszcze raz zainstalować, używając najnowszych sterowników od 3Dfx (reference drivers). Jeśli zaś chodzi o monitor, to najprawdopodobniej nie kontaktuje ci jakiś przewód w kablu. Zachodzi też możliwość, że wada tkwi nie w samym kablu, tylko głębiej — na jego przedłużeniu wewnątrz monitora.

Do testowania Unreal używa się dodatkowego pliku, który znajdziesz w internecie i na naszym najnowszym cedeku. Instrukcja użytkowania dołączona jest do pliku.

[illegible]

[illegible]

Bryan Adams Raju napisał część drugą „Johny, Glassman i The Bestor"

Johny, nie odrywając wzroku od komiksu, czytał dalej. Było dla niego oczywiste, że odrywanie wzroku byłoby stratą czasu, a przecież zależało mu na jak najszybszym dotarciu do clou dziejów GLASSMANA i THE BESTORA oraz poznaniu pointy. Wtem Johny poczuł się dziwnie cudzo. Zdecydował się na stratę czasu — oderwał wzrok od komiksu. Do sięgnięcia po słownik wyrazów obcych pchnęła go obecność wyrazów obcych

w opowiadaniu o nim samym. Odszukał właściwe strony i już wiedział, że autor wcale go nie obraził. Okazało się, że wyrazy clou i pointa pochodzą z francuskiego, przy czym nie znaczą tego samego. Pierwszy oznacza gwóźdź, drugi zaś ostre zakończenie. Johny wrócił do lektury komiksu, w pełni świadom tego, co go czeka.

Ku ogólnej radości i już na następnej stronie doszło do spotkania GLASSMANA i THE BESTORA. Okoliczności były bardzo prozaiczne — obaj heroes (z ang. bohaterowie) jechali autobusem. Mimo że mieli mnóstwo czasu, skorzystali z linii pospiesznej. Jechali sobie tak zwyczajnie i po prostu. Jechali i nic się nie działo, ale Johny był zbyt uważnym czytelnikiem, żeby nie wiedzieć co się dzieje. Pamiętał, że THE BESTORA stać było na anonimowość — nic dziwnego, że nikt go nie rozpoznał. Z kolei GLASSMAN do per-

fekcji opanował sztukę udawania braku twarzy. Wszystko po to, by móc dalej bezkarnie szaleć i wypełniać misje odwracania wszystkiego, co niedobre.

Z uczuciem niedosytu Johny brnął dalej przez kolejne części przygód bohaterów. Ucieszył się znowu, gdyż zobaczył, że heroes ponownie natknęli się na siebie. Okoliczności były bardzo prozaiczne — obaj szli chodnikiem w centrum miasta. THE BESTOR miał mnóstwo czasu i nigdzie się nie spieszył (do premiery nowej płyty „The Best Of..." miał jeszcze tydzień). Inaczej rzecz się miała z GLASSMANEM. Trudno mu było stwierdzić ile miał czasu z tej przyczyny, że nie wiedział, która jest godzina. W tej sytuacji wybrał dość prosty sposób, by ten stan zmienić — przypadkowego przechodnia za-

pytał o godzinę. Przypadkowym przechodniem okazał się THE BESTOR.

THE BESTOR potraktował pozornie stereotypowe zagajenie jako próbę zdemaskowania go, z kolei GLASSMAN na chwilę zdekoncentrował się czego skutkiem było rozluźnienie mięśni w obrębie głowy. Sztuczka z udawanym brakiem twarzy zawiodła. Obaj zaczęli szukać wyjścia z sytuacji i obaj znaleźli. postanowili wejść w role wojskowych i odegrać je z precyzją absolutnie mylącą przeciwnika.

Johny zdawał sobie sprawę że gwóźdź opowieści właśnie nastąpił. ostre zakończenie zasmiało nadejść w następnym numerze

C.D.N.

Endorfstory

FINAŁ

Wolf podniósł się ze swego miejsca. Przeciągły jęk otwierających się drzwi przyprawiał o dreszcze. W jednej chwili, wydawało się, w całym korytarzu zrobiło się ciemniej i zimniej. Drzwi, których przez cały dzień nie był w stanie ruszyć, nagle ustąpiły... bez niczyjej pomocy. Do uszu akolity jakby z oddali dotarł dźwięk odbezpieczanej przez niego samego broni. Wszystkie zachowania, jakie wpajano mu na niekończących się treningach, wracały teraz w postaci instynktu. Nie mógł jedynie opanować zimnego potu, płynącego wąskim, lodowatym strumyczkiem po plecach. Wolf, w swym oddziale słynący z zimnej krwi, ani na chwilę nie potrafił opanować drżenia kończyn i chwytającego za serce strachu.

Zamrugał oczami. Korytarz przed nim zdawał się ciągnąć w nieskończoność — setki kilometrów szarego kamienia, z umiejscowionymi co jakiś czas jarzeniówkami na stropie, setki mil pieprzonego szarego kamienia... Akolita rozejrzał się wokół siebie. Nagle poczuł się mały i bezradny — zapragnął, aby ktoś, ktokolwiek z jego oddziału znalazł się przy nim. Connick. Milton. Maynard, chociażby. Zgodnie z zaleceniami Selekcjonera, akolita próbował uspokoić swe wnętrze. Wyrównać bicie serca, ustalić jakiś rytm oddechu. Bezskutecznie. Trzęsąc się jak w grypie, spojrzał na zegarek. Do zmiany wart pozostało mu dziesięć minut. Do tradycyjnego obchodu Madine'a — z sześć, siedem. Cholernie dużo czasu. Cała pieprzona wieczność.

Wolf próbował skupić się na zawodzeniu wiatru, dochodzącym zza wielkich odrzwi Stacji, kiedy usłyszał TO. Ciągłe, nadawane bez najmniejszej przerwy buczenie — niskie, nosowe, od którego szyby same kruszą się po pewnym czasie. Po paru chwilach dźwięk osiągnął nieco wyższe tony i akolita uświadomił sobie, że słyszy jakąś pieśń, jakby kościelne chóry — tyle że znacznie bardziej ponure. Ścisnął mocniej karabin i zaczął się modlić. Jeśli tracił kontrolę nad mózgiem, to jeszcze małe piwo. To wyobraźnia młodych ludzi bywa zabójcza.

Madine odpływał bardzo powoli. Był razem z nią, w ciepłym, białym miejscu. Był szczęśliwy i bezpieczny. Nie myślał ani o wojnie, ani o rannym Gecko ani o rozbiciu w proch jego małego oddziałku. Nagle, do jego świata zaczął wdzierać się pewien irytujący, niski i przygnębiający dźwięk, który.... Major porucznik poderwał się ze swej pryczy. Jego skórzany płaszcz i koszula leżały zwinięte w nogach łóżka, zaś ich właściciel — w wymiętym, zielonym podkoszulku i zgniłoszarych bojówkach — oddychał łapczywie, starając się w jednej chwili uspokić swe rozdygotane zmysły. Leżący na pryczy obok Selekcjoner Gecko był zupełnie przytomny — świeże opatrunki najwyraźniej poprawiły mu nastrój. Nie rzęził już. Oddychał normalnie a i krwią pluł znacznie mniej niż na początku. Madine spojrzał na przyjaciela i na chwilę, na jedną bardzo krótką, cholernie krótką chwilę, zupełnie się wyluzował. Gecko odzyskał bowiem swój dawny błysk w oczach — ten, który pojawiał się zawsze wtedy, gdy Hans wyczuwał niebezpieczeństwo. A jednak coś powróciło do normy — uśmiechnął się Madine. Chwilę potem, do jego uszu na nowo dotarł ten dźwięk — poruszający do głębi. Zerwał się z pryczy i wrzucił na grzbiet swój płaszcz. Gdzieś po drodze, w jego dło-

ni błysnęła strzelba z obciętą kolbą. Zanim Gecko zdążył się odezwać, major porucznik pędził na główny korytarz.

– Condersky! Connick! Milton! Maynard! K...a mać, wstawać! — trzasnął piętą ciężkiego, wojskowego buta w drewniane drzwi pomieszczenia zajmowanego przez akolitów — Wstawać! W pełnym uzbrojeniu, ale już!!

Dźwięk przybierał na sile. Niewykluczone, że wszyscy zdążyli go do tego czasu usłyszeć albo odczuć — Madine nie mógł pozbyć się złudzenia, że cała stacja drży w posadach. Światło jarzeniówek co chwila zanikało, przez co cienie coraz to wydłużały, to skracały się. Major porucznik uniósł głowę do góry i oniemiał. Strzelba upadła z trzaskiem na ziemię, a jej właściciel wytrzeszczył oczy, nie mogąc odwrócić wzroku. Miast rur i kabli ciągnących się tuż pod sufitem, zobaczył wijące się, rozciągające i drgające węże, glisty i pijawki. Czarna, czerwona i biała masa kłębiła się bezustannie, co chwila zamykając w sobie, aby zaraz znów je wypuścić, jarzeniówki. Właśnie to powodowało zaniki światła. Nie spuszczając z oczu obrzydliwego tworu, Madine pochylił się i po omacku wyszukał strzelbę. W tym samym momencie otworzyły się drzwi i na korytarz wybiegli akolici. Connick podążył za wzrokiem przełożonego.

– O boże — szepnął słabo.

Dopiero wówczas do Madine'a dotarło, że na korytarzu nie jest sam. Blady jak ściana, odwrócił się do akolitów:

– Maynard, Condersky i Connick, pójdziecie ze mną. Milton, wy udacie się do Selekcjonera i zaprowadzicie go do południowego wejścia Stacji. Ze wstępnych oględzin wynika, że to najbezpieczniejsze miejsce. W razie, gdybyśmy nie pojawili się tam w przeciągu najbliższych, powiedzmy, dwudziestu minut... wydostajecie się na zewnątrz, wzywacie pomoc, uciekacie. My idziemy po Wolfa i staramy się dowiedzieć, co to za dźwięk i... co to za bagno...

Maynard spojrzał na kłębiący się sufit i otworzył usta, aby zadać pytanie. Madine spojrzał na niego z niemą trwogą i po dłuższej chwili wycedził:

– Żadnych pytań, zrozumiano? — odchrząknął i podniósł się z kolan. — Connick, Condersky, za mną. Panie Maynard, pan ostania tyły.

Znaleziony Wolf patrzył na nich rozszerzonymi ze strachu oczami, zagryzając co chwila wargi. On także widział kłębiące się węże i glisty.

– ...panie majorze poruczniku.... Ppanie mmajoorsze — wyjąkał niezgrabnie — Kapllcaa... drzwi kaplicy otworzyły się! — musiał krzyczeć, gdyż monotonna pieśń była już tak głośna, że uniemożliwiała normalną rozmowę.

– Jeśli coś by się stało, czy jesteś gotów walczyć? — spytał go Madine.

Akollta skinął potakująco głową, zaś major porucznik odwrócił się w stronę reszty żołnierzy zakonnych:

– Wchodzimy do kaplicy, bo to od niej wszystko się rozchodzi. — na widok niewyraźnych min podwładnych, dodał: – Wchodzimy, choćby miała być to nasza ostatnia wspólna misja. Gotowi?

Stanowiący straż przednią Connick i Condersky ruszyli w stronę rzeczonego pomieszczenia. Wolf sprawdził stan magazynka i pognał skwapliwie za nimi. Madine i Maynard poszli na końcu, zamykając przerażony pochód. Światło zanikało teraz coraz częściej, przez co czerwień laserowych celowników na karabinach Egezkutorów stawała się jeszcze bardziej wymowna. W momencie, gdy Stacja na dobre zatopiła się w ciemności, Maynard szepnął do Madine'a:

– To miejsce jest złe. Bardzo złe.

Po dłuższej chwili, przerywanej jedynie szczękiem sprawdzanej po drodze broni, dobiegła go odpowiedź.

– Wiem.

– Jeśli istnieje miejsce, gdzie rodzi się szaleństwo, to to jest właśnie tutaj — warknął Connick, wchodząc przez rzeźbione wejście do kaplicy.

– Poeta z ciebie.

Pomieszczenie wyglądało jak wnętrze wielkiego organizmu. Podłogę pokrywał obrzydliwy śluz, zaś na miejscu, gdzie powinien stać ołtarz, znajdowało się wielkie, pulsujące serce. Żyły, arterie, tętnice, uchodziły z gigantycznego, pracującego jak wielki silnik organu, łącząc go z mięsistymi ścianami. Wszędzie znajdował się śluz. Hektolitry lepkiego, przeźroczystego śluzu, który zalegał na ziemi, spływał po ścianach.

Chwilę po Connicku, do wnętrza kaplicy wparowali inni żołnierze zakonu. Madine zauważył, że w środku jednostajna pieśń przybrała znacznie na sile. Chwilę potem, dostrzegł także powód — zaginieni Egzekutorzy, zajmujący się niegdyś Stacją 15, znajdowali się w tym właśnie pomieszczeniu. Z ich dawnych postaci pozostało najwyraźniej niewiele. Major porucznik był w stanie rozróżnić twarze, korpusy, części rąk... niestety, było to wszystko. Reszta ciał niknęła w płynącej śluzem tkance ścian katedry. Mężczyźni i kobiety, wtopieni po części w obraz architektonicznej myśli Zakonu, śpiewali bez przerwy swą monotonną pieśń. Śluz płynął po ich twarzach, zalewając ich oczy i usta — ani na chwilę jednak nie przerywali upiornego chorału.

– Co to ma być?! — Maynard usiłował przekrzyczeć szum pieśni.

– A skąd jak to mogę wiedzieć?! — Connick rozglądał się przerażony po pomieszczeniu.

Major porucznik Madine szukał źródła ciepłego światła, zalewającego pomieszczenie. Wreszcie jego wzrok podążył do góry — to stamtąd oświetlana była kaplica. Zamiast kamieni, kabli, lamp, kłębiących się węży, dostrzegł tam jednak powierzchnię krystalicznie czystej wody. „Dlaczego ona nie spływa" przemknęło mu przez myśl. Krzyknął, gdy poczuł, że ziemia umyka mu spod nóg. Zaczął unosić się w górę, jakby przyciągany przez wodę. Panicznym rzutem ręki złapał się kurczowo stalowego wspornika kaplicy. Inni akolici także podnosili do góry głowy, tak samo zdziwieni i przerażeni widokiem wody jak ich przełożony. Connick wywalił serię z karabinu w sam środek sufitu. Łuski i tynk wyleciały w górę i z pluskiem wpadły do wody.

– Jesteśmy do góry nogami!!! — ryknął. — Jesteśmy do góry!!!!....

Żołnierze zakonu zaczęli unosić się do góry i z krzykiem pogrążali się w odmętach nad ich głowami. Jedynie Madine, trzymając się wspornika, wciąż wisiał, unikając wpadnięcia do wody. Nie wyglądała zbyt zachęcająco — zwłaszcza, że żaden z zakonników już się nie wynurzył. Nie był to jednak czas na żal. Madine uniósł swą strzelbę i wycelował w serce, wyrastające na środku kaplicy. Była to najlogiczniejsza rzecz, jaką mógł w tym momencie zrobić. Nacisnął spust.

EPILOG

Helikoptery bojowe zakonu Egzekutorów zbliżały się do miejsca wskazanego w panicznym komunikacie nadanym ze Stacji 15. Mimo że baza powinna była już dawno znaleźć się w zasięgu wzroku, piloci nie byli w stanie jej dostrzec. Nadmienić należy, że warunki pogodowe były tego dnia wyśmienite. Burza śnieżna skończyła się nagle — tak samo, jak rozpoczęła się kilka dni wcześniej.

Kiedy wreszcie plac, na którym wzniesiono Stację 15, wyłonił się zza skał, pilot jednej z maszyn krzyknął coś do dowódcy ekipy. Jak można było bowiem dostrzec, na miejscu bazy nie było w tym momencie nic — jeśli nie liczyć olbrzymiego placu czarnej ziemi. Maszyna wylądowała i sanitariusze, wraz z niewielkim oddziałem zakonników, ruszyli na poszukiwanie osobę, która nadała ostatnią wiadomość z tego miejsca. Albo kogokolwiek innego.

Zgodnie z oficjalnym raportem, odnaleziono tylko jedną osobę. Oficera sił zbrojnych zakonu Egzekutorów, mężczyznę, białego. Jeśli chodzi o znaki szczególne, wymieniono praktyczny brak włosów na głowie zakonnika. Niestety, żołnierz nie był w stanie udzielić żadnych informacji — zarówno na temat wysłanego wezwania pomocy jak i tego, co stało się ze Stacją 15. Na pytanie o tożsamość, odnaleziony oficer miał podobno odpowiedzieć zdaniem następującej treści:

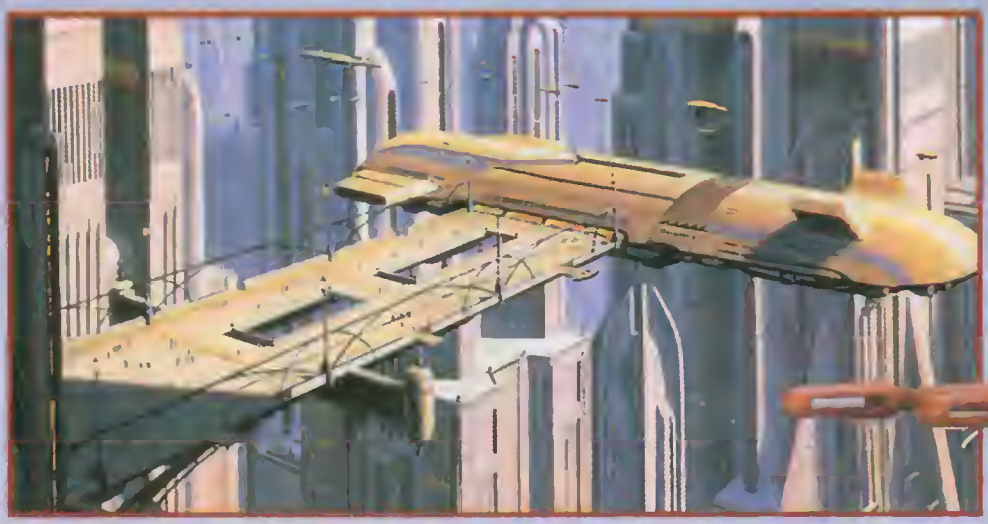
– Bóg jest ostro wkurzony.

EVERY SAGA HAS A BEGINNING

Grzechu IG-88

Star Wars: Ord Mantell
www.starwars.priv.pl

W połowie 1996 roku Lucasfilm rozesłał niepozorne ogłoszenie, które postawiło w stan gotowości miliony fanów „Gwiezdnych Wojen" na całym świecie. Z anonsu wynikało, że poszukiwani są siedmio–ośmioletni chłopiec do roli Anakina Skywalkera oraz trzynasto–czternastoletnia dziewczynka, Europejczyk bądź Latynoska, do roli Młodej Królowej. A więc zaczęło się. Nastał czas najbardziej nieprawdopodobnych spekulacji, plotek i wszelkiego rodzaju „przecieków". A wszystko to aż na 3 lata (!) przed premierą, którą Lucasfilm Ltd zapowiedział na...



„21 maja 1999..."

"Titanic zatonie na dobre!" wołają jedni. „Najważniejszy film stulecia!" — twierdzą inni. Chyba tylko nielicznym sprawi niespodziankę fakt, że mowa o najnowszym dziecku George'a Lucasa, pierwszym epizodzie kosmicznej sagi Star Wars, zatytułowanym...

„The Phantom Menace"

.. taki tytuł podano na oficjalnej witrynie Star Wars 25 września 1998 roku. Wiadomość obiegła internetowy światek fanów w ciągu zaledwie kilku godzin, a tytuł od razu stał się kontrowersyjny. Jedni byli zachwyceni, drugim kojarzył się on z jakimś tanim horrorem klasy B. Znaleźli się także sceptycy rozgorzały spekulacje, jakoby tytuł był zmyłką sprokurowaną przez Lucasfilm na potrzeby mediów. Przypominano historię „Powrotu Jedi", który kręcony był w tajemnicy pod tytułem „Blue Harvest: Horror Beyond Imagination". Nawet, zdawałoby się oficjalny, tytuł „Revenge of the Jedi" zmieniono w ostatniej chwili na „Return of the Jedi", pozostawiając na pożarcie fanom całą masę wydrukowanych już plakatów i innych materiałów reklamowych. Nutę zwątpienia zasiały plakat i banner, zaprezentowane na starwars.com 10 listopada 1998r. Na obu materiałach widniał jedynie napis Episode I. Niektórzy twierdzą, że historia „Powrotu Jedi" powtórzy się, mimo iż tytułem „The Phantom Menace" został opatrzony..

trailer

pokazano po raz pierw[illegible] 17 listopada w kilkudziesięciu wybranych amerykańskich i kanadyjskich kinach. W chwilę potem był już udostępniony [illegible] oficjalnej stronie internetowej starwars.com. Oficjalną datą premiery [illegible] rastuna był 20 listopada, wtedy to ruszył pełną parą w wielu kinach Ameryki (w Polsce fragmenty trailera pokazała stacja TVN). Nietrudno się domyślić reakcji fanów: na grupach dyskusyjnych, w tym i polskiej wszyscy dyskutowali tylko o jednym. Zresztą, „dyskutowali" to złe określenie. To był ogólny zachwyt. Zaczęło się też analizy każdej klatki z osobna, domysły na temat postaci, pojazdów i lokalizacji pojawiających się w zwiastunie. Jednak do tej pory tajemnicą pozostaje...

„fabuła...

jest najważniejsza" — powiedział Lucas otwarcie drwiąc z kampanii reklamowej „Godzilli" i hasła „Size Does Matter" (liczy się wielkość). Na starwars.com przez kilka dni można było zobaczyć prześmiewczy plakat z hasłem „Plot Does Matter" (liczy się fabuła), który o mały włos byłby przedmiotem sprawy sądowej z powództwa SONY. Czy fabuła Epizodu I rzeczywiście będzie tak dobra? Na razie wiadomo jedynie,

że akcja rozgrywać się będzie 32 lata przed zniszczeniem pierwszej Gwiazdy Śmierci, a główny wątek intrygi stanowić ma historia młodego Anakina Skywalkera, niewinnego jeszcze chłopca, w niczym nie przypominającego Dartha Vadera — jednej z mroczniejszych postaci z klasycznej Trylogii. Będziemy też świadkami narodzin przyjaźni pomiędzy Anakinem i starszym od niego Obi-Wan Kenobim, w którego wcielił się Ewan McGregor, znany nam m.in. z „Trainspotting". On? — spytacie. Tak. I nie jest to jedyna niespodzianka, w jakie obfituje...

obsada

... stała się swego czasu głośnym tematem. W przeciwieństwie do poprzednich części sagi, wielu w niej popularnych aktorów. W filmie wystąpią Liam Neeson (Lista Schindlera) w roli Qui-Gon-Jinna — czcigodnego Mistrza Jedi, Samuel L. Jackson (Pulp Fiction) jako Mistrz Jedi Mace Windu, Natalie Portman (Leon Zawodowiec) w roli Królowej Amidali, czy choćby wspomniany wcześniej Ewan McGregor. Mniej znanymi aktorami, „debiutującymi" w serii Gwiezdnych Wojen są: Jake Lloyd (jako Anakin Skywalker), Pernilla August (jako Shmi Skywalker) i Hugh Quarshie (jako kapitan Panaka). W Epizodzie I zobaczymy także aktorów z poprzedniej trylogii. Ian McDiarmid, grający Imperatora, zagrał go raz jeszcze — rzecz jasna, McDiarmida ujrzymy w roli senatora Palpatine. Na ekranie pojawią się także Kenny Baker, który znów wcisnął się w kostium Artoo-Detoo, oraz Warwick Davis. Poza aktorami, Epizod I współtworzy cały sztab ludzi. Na ich czele stoi George Lucas, jako producent i reżyser. Muzykę tworzy stary, dobry John Williams, co każe nam spodziewać się czegoś naprawdę specjalnego. Specjalne efekty wykona — oczywiście — Industrial Light and Magic. Nowymi postaciami są Doug Chiang, odpowiedzialny za projekty plastyczne oraz Rick McCallum, współpracujący z Lucasem od kilku lat producent, w którego rękach spoczywają...

pieniądze

... uzyskane z rozpowszechniania każdego z filmów sagi liczyło się w setkach milionów dolarów. Z pewnością tak będzie i tym razem. Kampania reklamowa „The Phantom Menace" ma być gigantyczna. Także licencjobiorcy są pewni dużych zysków (a pozostali dosłownie biją się o licencje). Największym potentatem wśród nich jest koncern PEPSI, który podpisał umowę z LFL jeszcze przed premierą Special Edition. Kontrakt opiewa na bajońskie wręcz sumy, a dzięki niemu Pepsico może używać symboliki Star Wars zarówno na napojach PEPSI jak i w należących do kompanii restauracjach Pizza Hut, KFC i Taco Bell na całym świecie. Trzeba też wspomnieć o Hasbro, największym na świecie koncernie produkującym zabawki. Subdywizja koncernu znana jako Kenner od 1977 roku produkuje cieszące się ogromną popularnością figurki i pojazdy bazujące na Trylogii. Już w listopadzie zeszłego roku można było otrzymać od nich (na zasadzie oferty wysyłkowej) pierwszą figurkę z Epizodu I, a był nią Mace Windu, do normalnej sprzedaży wprowadzono także pojazd STAP razem z Battle Droidem. Obie te zabawki spotkały się z ogromnym zainteresowaniem wśród fanów i kolekcjonerów. Na ten rok Hasbro zapowiedziało aż 80 figurek, kilka pojazdów i playsetów z Epizodu I. Licencję podtrzymał też Decipher Inc., producent karcianki Star Wars Customizable Card Game (najlepiej sprzedająca się gra karciana na świecie po Magic: the Gathering). Zupełnie świeżym licencjobiorcą jest LEGO. W marcu tego roku, na rynki całego świata wejdą pierwsze zestawy tych sławnych klocków oparte na klasycznej Trylogii, a tuż po premierze — zestawy oparte na „The Phantom Menace". Tym razem nie miała szczęścia firma Bantam Books, wydająca do tej pory dziesiątki powieści ze świata Gwiezdnych Wojen. Pałeczkę przejął Del Rey, który początek współpracy z LFL na tej płaszczyźnie (wcześniej wydawali tylko non-fiction) zainauguruje nowelizacją Epizodu I pióra Terry'ego Brooksa. W Polsce także możemy spodziewać się istnego zalewu produktami spod znaku SW.

Syrena Entertainment (polski dystrybutor filmu) zapowiada wielką kampanię reklamową obejmującą większość mediów. Premierę samego filmu zapowiedziano na 17 września. Pozostało już niewiele czasu, wypełnianego rozmyślaniami. Czy film spełni oczekiwania? Czy będzie tak dobry jak poprzednie? Czy efekty specjalne i tani humor nie zabiją klimatu znanego z poprzedniej Trylogii? Ufajmy, że Epizod I okaże się wspaniały. A wtedy pozostanie nam tylko oczekiwanie na...

Epizod II

May The Force Be With You

NIE BÓJ SIĘ BAĆ

„Najstarszą i najsilniejszą emocją ludzkości jest strach" – H.P. Lovecraft

Każdy człowiek doświadcza w swoim życiu niezliczoną ilość razy uczucia strachu. Niektórzy tak to lubią, że wynoszą tony horrorów z pobliskich wypożyczalni video. Lęk towarzyszy policjantom, strażakom, kierowcom, studentom... O ile jednak przestępcy i ogień stanowią realne zagrożenie dla życia lub zdrowia, o tyle czosnek lub zorza polarna takich zagrożeń nie niosą. A jednak są ludzie, którzy doświadczają ataków paniki w zetknięciu się z całkiem zwyczajnymi przedmiotami bądź zjawiskami. I wtedy specjalista od tego, co siedzi w naszych głowach, a w końcu do takiego się trafia, zdiagnozuje (najprawdopodobniej)

FOBIĘ

Słowo ma swoje źródło w grece, gdzie phobos oznacza ni mniej, ni więcej, tylko strach.

Tyle, jeśli chodzi o pochodzenie nazwy. Przyjrzyjmy się bliżej samej przypadłości. W tym celu sięgnąłem do mojego ulubionego ICD-10, czyli obowiązującej u nas od 1997 roku klasyfikacji chorób. Mówi ona: „ W zaburzeniach fobicznych lęk wywoływany jest wyłącznie — lub przede wszystkim — przez pewne sytuacje i/lub przedmioty, które nie są obiektywnie niebezpieczne..." Aby pełniej zrozumieć nie najciekawsze pojęcie fobika, należy mieć na uwadze fakt, że doskonale zdaje on sobie sprawę z bezpodstawności przeżywanego lęku. Mimo to opanowanie emocji jest prawie niemożliwe. Zazwyczaj fobie pojawiają się w obecności realnie istniejącego przedmiotu lub sytuacji: kot wywołuje atak lęku u ailurophobika a przebywanie na moście u gephyrophobika. Często jednak wystarczy rysunek, zdjęcie lub nawet rozmowa o tym, co powoduje strach. Lęk mogą również wzbudzać wyobrażone lub czysto abstrakcyjne zjawiska. W triskadekaphobii czynnikiem lękotwórczym jest... liczba 13.

Odrębnym rodzajem fobii są fobie społeczne. Cierpiący na nie człowiek boi się kompromitacji i krytycznych ocen, na jakie może się narazić w kontaktach z innymi ludźmi. Nie ma co nawet marzyć o karierze aktora czy polityka. W drastycznych przypadkach nie jest w stanie jeść w towarzystwie innych osób, nie mówiąc już o takiej ekstrawagancji, jak obiad w knajpce.

Należy też odróżnić LĘK od „lęku". Nie cierpi na arachnophobię dziewczę, które z piskiem ucieka przed chłopcem trzymającym pająka i wołającym „uuuchuuu". Jest to znana nam wszystkim z podstawówki zabawa towarzyska, pierwotna forma zalotów.

W fobii lękowi towarzyszą objawy somatyczne, takie jak czerwienienie się, drżenie rąk, rozszerzenie źrenic, sensacje żołądkowe.

Skąd się to w ogóle bierze? Jak zwykle w psychologii, teorii jest wiele. Psychoanalitycy uważają, że lęk fobiczny może być formą reakcji obronnych. Pozwala on na zogniskowanie lęku na czymś realnym, a zarazem — niedostrzeganiu wypartego ze świadomości prawdziwego zagrożenia. A może być nim na przykład konflikt wewnętrzny związany z odczuwaniem „zakazanych" pragnień (zainteresowanych odsyłam do lektury dzieł Zygmunta Freuda). Jest to forma „zastępcza", łatwiejsza i do przeżywania, i zapobiegania. Prościej jest na przykład unikać kontaktu z przerażającym kolorem żółtym (xanthophobia), niż czuć się złym, bo nie kocha się tatusia;-))

O wiele łatwiejsze życie mają [illegible]kowie niektórych kultur stojących [illegible] na drabinie cywilizacji. Tam wybór obiektu wywołującego strach pozostawia się wykwalifikowanemu szamanowi. Określa on z czarodziejską precyzją, który przedmiot lub czynność jest tabu. Unikanie go daje zadowolenie, kontakt z nim powoduje silny lęk. Można dzięki temu jasno wskazać przyczynę swych kłopotów, a jeżeli będzie się tabu omijać z daleka, wszystko będzie O.K. Stąd też, w kulturach pierwotnych nie spotyka się nazbyt wymyślnych fobii, jak choćby lęku przed długimi słowami — hippopotomonstrosesquipp[illegible]hobia (uff... można się przestraszyć).

Gł[illegible] jest też pogląd, że przyczyną powstawania fobii są

„[illegible]"

[illegible] taka z poczucia rodzicielskiej miłości [illegible] się ochronić potomka, ciągle mu na [illegible] powtarzając „nie podchodź do pieska, bo cię pogryzie". Nie dodaje zazwyczaj, że ten akurat to pitbull, w dodatku bez kagańca i dziwnie zaśliniony, a inne psy mogą być całkiem miłe. Dzieciak dorasta, mając zakodowany przekaz — PIES jest GROŹNY. Z czasem strach może zgeneralizować się na wszystkie zwierzęta. Maluch nie weryfikuje wbijanych mu do głowy lękotwórczych informacji. Boi się to zrobić, gdyż nie dostarczono mu prawdziwych, pełnych danych.

Kolejna teoria mówi, że fobia jest uwarunkowaną, wyuczoną reakcją na przeżyte kiedyś zagrożenie. Kiedyś, gdy byłem jeszcze pacholęciem, pogryzł mnie pies. Na wspomnieniu z tego bądź co bądź przykrego doświadczenia mogła powstać fobia. I to niekoniecznie cynophobia (lęk przed psami) ale także ligyrophobia (lęk przed hałasem), bo pies głośno szczekał. Bogactwo wyjściowych skojarzeń jest przeogromne. Jak twórczy jest ludzki umysł w produkcji różnych fobii, niech świadczy kilka przykładów.

Ablutophobia — lęk przed myciem się i kąpielą. Częsta przypadłość naszych krajan, jak można sądzić po podróży autobusem w piękny letni dzionek. W tymże pojeździe napadu paniki z pewnością dostałby osobnik cierpiący na bromidrophobię, czyli lęk przed zapachami ciała. Lęk przed teściową (też pewnie dość popularny) to pentheraphobia. Dziatwa szkolna (ta bardziej oczytana) może wmawiać szkolnemu psychologowi, że ma same nieobecności, gdyż jest dotknięta didaskaleinophobią i lęka się chodzić do szkoły. Można tak wymieniać, aż wyczerpie się wszystkie przedmioty, sytuacje i symbole z jakimi stykają się ludzie.

Warto więc odpowiedzieć na pytanie: jak sobie z tym radzić? Każda ze szkół psychoterapii wykształciła własne metody. Psychoanalityk ułoży delikwenta na słynnej leżance i za pomocą rozmowy lub hipnozy (w tę grę nie wchodzi hypnophobik) ujawni przed nim nieuświadomione lęki. Jednak najlepsze rezultaty odnosi terapia behawioralna, zwłaszcza desensytyzacja, czyli odczulenie. Polega ona na stopniowym poddawaniu pacjenta coraz mocniejszym bodźcom lękowym, które musi przezwyciężać. Najpierw uczy się odprężać, gdy myśli o przedmiocie lęku. Następnie, gdy już nie boi się samej myśli o nim, eksponuje się przerażający obiekt wyraźniej. Reakcje lękowe pokonuje się, przechodząc od myśli o zagrażającym obiekcie do rzeczywistego zetknięcia z nim.

Jednak sami fobicy też potrafią znajdować metody, by w miarę normalnie funkcjonować. Wymyślają sobie różnorakie rytuały, mające uchronić ich przed kontaktem ze źródłem lęku. Genialnie przedstawił to Jack Nicholson w filmie „Lepiej być nie może" Bohater grany przez niego (dotknięty nerwicą obsesyjno–kompulsywną) stosuje różnorakie środki ostrożności, aby oddalić od siebie nieistniejące zagrożenie. Swoją drogą, film ten godny jest ze wszech miar polecenia.

Jak wspomniałem — strach jest normalną, ludzką rzeczą. Nie odczuwanie go świadczy o zaburzonej psychice. Nie zawracajcie więc głowy psychiatrze lub psychologowi, gdy poczujecie, że włosy wam się jeżą ze strachu po wejściu do ciemnego pokoju... albo kiedy gracie w Half–Life.

Incubus

RIPSNIĘTA XIĘGA

O „kodzie Biblii" sceptycznie

Karol Sabath

Bóg jest kobietą, ale dowodów na to nie ma

W grudniowym Resecie ukazał się prowokacyjny artykuł o książce Michaela Drosnina pt. „Kod Biblii". Głosi on, iż „izraelski matematyk Elijah Rips odkrył, że Biblia (...) zawiera zaszyfrowane informacje na temat zdarzeń z przeszłości oraz przepowiednie przyszłości", co „potwierdzili wybitni matematycy z Harvardu, Yale oraz Uniwersytetu Hebrajskiego. Kod został też niezależnie złamany przez głównego specjalistę od łamania szyfrów w Departamencie Obrony USA", a „na koniec, odkrycie przeszło trzystopniową, bardzo dokładną procedurę weryfikacyjną w Statistical Science". „Do dnia dzisiejszego nikomu nie udało się znaleźć błędu w przeprowadzonym dowodzie i obalić tezy Ripsa", który jakoby znalazł w Biblii zakodowane nazwisko Edisona w sąsiedztwie słów „żarówka" i „elektryczność" i wiele innych rewelacji. Prawda, że bardzo efektowne? Wręcz wstrząsające. Gdyby to była prawda, mielibyśmy do czynienia z zaiste genialnym odkryciem. Niestety...

Przede wszystkim, zacytowane w artykule przepowiednie to nie tezy Ripsa, lecz amerykańskiego dziennikarza Drosnina. Posłużył się on tylko programem komputerowym opracowanym dla zespołu Ripsa.

Po pierwsze, wspomniany artykuł ze Statistical Science [http://www.fortunecity.com/tattooine/delany/11/genesis.html] dotyczył tylko „zakodowanych" w Księdze Rodzaju (łac. Genesis, hebr. Bereiszit) imion słynnych rabinów i ich dat urodzenia. Tylko!

SZUKAJCIE, A ZNAJDZIECIE...

Dla celów badawczych zespół Ripsa wczytał do komputera tekst Księgi Rodzaju, a nie całego Pięcioksięgu Mojżeszowego, jak uczynił to Drosnin. Materiał wyjściowy miał postać ciągu znaków (bez spacji), który przeczesano komputerowo w poszukiwaniu równoodległych sekwencji liter (ELS — equidistant letter sequences). Składać się miały one w poszukiwane słowa, po znalezieniu których szukano w pobliżu analogicznie zapisanych, czteroznakowych dat.

Wyniki nie mogły być jednoznaczne, gdyż hebrajska ortografia nie ma ścisłych reguł i te same słowa (zwłaszcza obcojęzyczne) można zapisać na kilka sposobów. Ponadto, nazwy miejscowości, nazwiska i inne elementy zmieniały pisownię z upływem wieków. Badacze „kodu Biblii" pomagali sobie w odkryciach, próbując różnych wariantów pisowni tego samego nazwiska. Kiedy to nie pomagało, próbowano także przydomków, czasem inicjałów, dodawano rodzajniki. Warto wiedzieć, że w języku hebrajskim — podobnie jak w łacinie — nie ma cyfr, a liczby zapisuje się literami. Trzeba też pamiętać, że w zapisie hebrajskim brak nie tylko rozróżnienia wielkich i małych liter, ale i spółgłosek, przez co słowa układają się w krótkie ciągi znaków, łatwo mogące wystąpić przypadkowo. Daje to nieograniczone możliwości modyfikacji danych. Dlatego też, gdy pomocnik Ripsa (a właściwie, główny wykonawca testów) Doron Witztum demonstrował w telewizji „zakodowane w Biblii" nazwy podobozów oświęcimskich, niektóre wyszukiwał pod nazwami niemieckimi, inne pod polskimi, a wszystkie w jednej z kilku możliwych transliteracji na hebrajski. Innymi słowy, „odkrywcy" modyfikowali szukane ciągi aż do skutku. Witztum i tak wiedział sporo. Prof. Rips na publicznym wykładzie nie potrafił nawet powiedzieć, nazwisk ilu rabinów użyto w eksperymencie i podawał inne nieścisłe dane.

Druga, fundamentalna sprawa — nie istnieje jeden tekst Biblii. Poszczególne rękopisy sprzed wynalezienia druku na ogół różnią się szczegółami. Dla metody Ripsa istotne są nawet pojedyncze litery, które burzą równoodległe ciągi. Który tekst jest więc dobry? Jak przypuszczam ten, który bardziej pasuje do spodziewanych wyników.

Mimo wielu nieścisłości i chybotliwej podstawy badań, zarekomendowano artykuł Ripsa i Drosnina do druku w Statistical Science — piśmie znanym z zamieszczania rozrywek matematycznych i ciekawostek. Niezależny recenzent, prof. Persi Diaconis, sugerował opatrzenie tekstu krytycznym komentarzem, wyjaśniającym mechanizm pozornego „kodu". Redaktor naczelny Statistical Science (prof. Robert Kass) zamieścił jednak artykuł bez polemiki, jako że traktował go jako zaczyn dyskusji nad pułapkami, jakie czyhają na poszukiwaczy pozornych regularności. Wkrótce rozpętała się gwałtowna polemika — i to na całym świecie.

Mimo licznych głosów, delikatnie mówiąc, krytycznych — Michael Drosnin publikację tę przedstawiał jako wielki sukces. Po wydaniu książki wszem i wobec rozgłaszał, jakoby hipoteza „kodu Biblii" została uznana za potwierdzoną przez wybitnych matematyków. Ci z kolei uznali przechwałki Drosnina za nadużycie i wydali znaczące oświadczenie: „Zapoznałem się osobiście szczegółowo z hipotezą kodu Biblii i po jej przeanalizowaniu uważam za zupełnie fałszywą", pod którym podpisało się pięćdziesięciu uczonych. Profesor Rips wydał indywidualne oświadczenie, w którym ostatecznie odciął się od twierdzeń Drosnina zawartych w książce. Dziś nie udziela publicznych komentarzy na temat własnych dokonań w tej dziedzinie. Ma zresztą rację — jego metoda została wyraźnie nadużyta i przeinaczona. Na polu bitwy przeciw dziesiątkom profesorów matematyki i statystyki pozostali właściwie tylko Drosnin (dziennikarz) i Witztum (studiował fizykę, ale nie ukończył studiów).

Jestem jak dotąd bezwzględny. Czyżby wszystkie „biblijne krzyżówki" odkryte w książce Drosnina były sfałszowane? Nie!

Takie ciągi znaków, jak choćby słynna zapowiedź zamachu na izraelskiego premiera Rabina, rzeczywiście można znaleźć w Biblii. Problem polega na tym, że nie tylko w Biblii.

...CO TYLKO ZECHCECIE

[illegible] to smaczek nadający sprawie właściwe, żartobliwe ramy. Za pomocą wspomnianego programu komputerowego wstrząsające wyniki można uzyskać analizując zwykłe, zupełnie nie natchnione teksty. Kiedy zwrócono Drosninowi na to uwagę, odpowiedział na łamach New York Times, że przyzna rację krytykom, jeśli komuś uda się znaleźć zapowiedź zamachu na premiera Rabina w powieści Melville'a „Moby Dick". To było proste zadanie. Znaleziono słowa I. Rabin, I. Amir (zamachowiec) oraz nazwę organizacji terrorystycznej przecinające się ze sobą. To jednak pestka: znaleziono też podobne skupiska ELS–ów dotyczące zamachów na prezydentów Lincolna i Kennedy'ego, austriackiego kanclerza Dolfussa, Mahatmę Gandhiego, Indirę Gandhi, Anwara Sadata, i właściwie każdego, kogo nazwiska szukano. Nawet... Drosnina!! Ciekawi tych rewelacji mogą znaleźć oryginalne ELS–y w internecie pod adresem [http://cs.anu.edu.au/~bdm/dilugim/moby.html].

Podobnie postąpiono z Tołstojem. Przypomnijmy, że ze względu na konieczność uwzględnienia samogłosek i jednoznaczną pisownię, trudniej szukać ELS–ów w tekstach angielskich niż hebrajskich. Dlatego też, badacze sprawdzający zasadność hipotez Ripsa i Drosnina posługują się jako tekstem kontrolnym hebrajskim przekładem „Wojny i pokoju". W roli skarbnicy zakodowanych informacji powieść sprawdza się równie dobrze jak Pismo Święte. Drosnin przepowiedział na przykład na podstawie „kodu Biblii" datę zderzenia komety Shoemaker–Levy z Jowiszem. Niestety, zapomniał o tym, że według żydowskiej rachuby czasu doba liczy się od zachodu słońca i dlatego chybił o jeden dzień. Za to w „Wojnie i pokoju" data była prawidłowa...

Badacze testowali również oryginalne zestawy ELS–ów używanych przez Ripsa i jego zespół na tysiącach tekstów o takiej samej długości jak księgi Biblii użyte w oryginalnych eksperymentach. Teksty te generowane były zupełnie losowo lub składały się na nie przetasowane fragmenty Wojny i Pokoju i Biblii. We wszystkich dawało się znaleźć rewelacyjne przepowiednie, przy czym Biblia wypadła mniej proroczo w porównaniu z tekstami kompletnie chaotycznymi.

Od kiedy programy do szukania ELS–ów upowszechniły się w internecie, mnożą się powtórzenia sensacyjnego „odkrycia", tyle że „kody" dotyczą coraz to nowych tekstów i tematów. W umowie licencyjnej oprogramowania Microsoftu odkryto zaszyfrowaną przepowiednię odgryzienia ucha przeciwnikowi przez Tysona, a w Międzynarodowej Konwencji Prawa Morskiego z 1988 r. — komunikaty typu: „Słuchajcie wszystkich praw morza", „NATO chciało mieć spokój na morzach" i „Konwencja bezpieczeństwa ONZ uwzględniająca połowy tuńczyka". Jak z tego wynika, można znajdować „prorocze" ELS–y w dowolnym tekście odpowiedniej długości. A co z Biblią? Oczywiście, też tam są. Również tak ewidentnie fałszywe lub bluźniercze, jak: „Drosnin jest Mesjaszem".

Sprawa „kodu Biblii" sprowadza się więc niestety tylko do zwykłej igraszki matematycznej, takiej jak szukanie w odpowiednio długim rozwinięciu dziesiętnym liczby pi „zakodowanej" własnej daty urodzenia czy numeru telefonu. Powodzenie gwarantowane!

Za „odkrycie kodu Biblii" Rips, Witztum i Drosnin uzyskali w 1997 roku nagrodę IgNobla w dziedzinie literatury [http://www.eecs.harvard.edu/ig_nobel/old/1997-post/] Przyznawane są one za najbardziej absurdalne dzieła pseudonaukowe. Rips wydaje się tu być stroną nieco pokrzywdzoną, Drosnin — wręcz przeciwnie. Z tytułu sprzedaży „Kodu Biblii" (Drosnin naturalnie nie wycofał książki mimo zdyskredytowania jego rewelacji) płyną zyski wyższe od prawdziwej nagrody Nobla.

Obszerniejsze informacje, w tym szczegółową analizę metody Ripsa i jej błędów oraz opisy i wyniki eksperymentów, a także polemiki Drosnina i Witztuma można znaleźć na stronach internetowych Amerykańskiego Towarzystwa Matematycznego [http://www.ams.org/new-in-math/biblecode.html], a zwłaszcza australijskiego matematyka Brendana McKaya, który podjął się analizy kolejnych eksperymentów [http://www.ams.org/notices/199801/letters.pdf].

Aby na ekranie poprawnie widzieć hebrajskie litery, trzeba odpowiednio ustawić opcje przeglądarki lub wczytać nakładkę programową.

NIRVANA na modłę KURTA COBAINA

Łukasz Dubowski

8 kwietnia 1994 roku większości ludzi nie kojarzy się z żadnym nadzwyczajnym wydarzeniem, lecz dla fanów stylu grunge był chyba najczarniejszym dniem życia. Wtedy to, w jego domu w Seattle, znaleziono martwego Kurta Cobaina — wokalistę i lidera Nirvany. Jego życie było smutne, jego poezja była smutna, jego muzyka darła duszę na strzępy. Był przedstawicielem generacji, która żyje chwilą, bo nie widzi przed sobą przyszłości. Był bardem tych ludzi, którzy twierdzą, że trzeba żyć szybko, a umierać młodo. Szkoda, że w to uwierzył.

ŻYCIE KURTA, CZYLI „SOMETHING IN THE WAY"

Kurt Donald Cobain urodził się 20 lutego 1967 roku w amerykańskiej mieścinie Hoquiam, małej i nudnej do obrzydzenia. Jedyne, co warto powiedzieć o tym miejscu, to że leży w okolicach bezsennego Seattle. Od samego początku Cobain miał pokręcone życie. Rodzice olewali go przez cały czas, kłócili się i bluzgali. Na szczęście, zdarzały się i dobre dni: kiedyś Kurt dostał swoją pierwszą gitarę. Stała się dla niego przyjaciółką na resztę życia.

Kiedy Kurt dorósł, zaczął szukać swej muzycznej ścieżki. Wychowywał się na utworach The Beatles i gigantów rocka lat siedemdziesiątych, jednak szybko przerzucił się na punk rock, a stąd był krok do stylu grunge. Zaczął grać dużo i ostro, pisał teksty do swojej muzyki, przekazując w nich swój buntowniczy punkt widzenia na świat i oryginalne nastawienie do życia. Matka Kurta, która zdążyła rozwieść się z jego ojcem, nie zaakceptowała wyboru syna. W wieku 18 lat, odtrącony przez rodziców Kurt trafił na ulicę. Noce spędzał u kumpli lub pod mostem. Rzucił szkołę, zaczął pracować, lecz nie narzekał. Zajmował się wieloma rzeczami, byle zarobić na chleb i codziennego spliffa. W międzyczasie grywał coraz więcej i więcej, aż spotkał Krista Novoselica.

„WYBIELACZ" — PIERWSZY ALBUM

Kurt i Krist (z pochodzenia Chorwat) zakładali grupy o śmiesznych nazwach, chociażby „Ed, Ted and Fred". Ostatecznie, wybrali „Nirvanę". Największy problem mieli z perkusistami, aż w końcu miejsce fizycznego w zespole na dłuższy okres zagrzał Chad Channing. Na początku 1989 roku do składu grupy dołączył również drugi gitarzysta — Jason Everman.

W tym właśnie czasie, pewnego pięknego, styczniowego dnia, Kurt zadzwonił do jednego z mentorów i guru grunge'u — Jacka Endino — i zaproponował, że przyjedzie na sesję nagraniową. Jack powiedział O.K. Nirvana stawiła się w studio Sub–Pop, gdzie w 5 godzin nagrała 10 kawałków. Endino był oszołomiony. Zaproponował Cobainowi wydanie płyty — jej budżet wyniósł 606 dolarów i 17 centów!!!

Album „Bleach" ukazał się w czerwcu 1989 roku, a zespół wyruszył w trasę promocyjną po Stanach Zjednoczonych. Okres między październikiem 1989, a wrześniem 1990, upłynął Nirvanie na ciągłym koncertowaniu. Pod koniec wyprawy ku sławie, z gry w zespole zrezygnował Everman, zmienił się także perkusista. W połowie 1990 roku Channinga zmienił za bębnami Dale Crover, który jednak niespodziewanie szybko odszedł. Mimo tych zawirowań, z albumu „Bleach" zapamiętamy takie kawałki, jak „About a girl", „School", „Floyd the barber", „Negative Creep". Z nimi kojarzony będzie styl kapeli, przynajmniej do czasu wydania..

NEVERMIND

25 września był dniem, w którym ukształtował się znany wszystkim skład Nirvany. Nowym perkusistą został członek Washington DC's Scream — Dave Grohl. Kurt, Dave i Krist rozpoczęli poszukiwania nowej wytwórni płytowej, z którą zamierzali podpisać intratny kontrakt. W końcu muzycy Nirvany (nie bez problemów i przepychanek) trafili do Geffen/DGC Records. Ich producentem został Butch Vig, który rozpoczął współpracę z zespołem od nagrania albumu „Nevermind". Kapela zawdzięcza mu więcej, niżby się mogło wydawać. W Ameryce to producent decyduje o ostatecznym kształcie nagrań.

Płytę tę rozsławiły przeboje: „Lithium", Something in the way", „Polly", ale przede wszystkim... „Smells Like Teen Spirit"! To właśnie za sprawą tego kawałka amerykańskie nastolatki zaczęły chodzić w trampkach, podartych dżinsach i tanich podkoszulkach. 12 października 1991 roku album „Nevermind" stał się złotą płytą, a 11 stycznia 1992 r. trafił na 1 miejsce Billboard Album Chart. Nirvana odniosła ogromny sukces – album sprzedał się w 10.000.000 egzemplarzy!

KURT I COURTNEY

Podczas jednego z koncertów Kurt poznał miłość swego życia, ekscentryczną wokalistkę zespołu Hole — Courtney Love. Prasa szybko wyśledziła, że Courtney ma problemy z narkotykami. Tego, że jest zdolną aktorką, nikt jeszcze nie wiedział. 24 lutego 1992 roku para wzięła ślub na Hawajach, a już 18 sierpnia urodziła się Frances Bean Cobain — ukochana córeczka Kurta. Na pewno nie był to łatwy związek. Cobainowie bardzo się kochali, jednak razem tworzyli wybuchową, a na dodatek „toksyczną" parę. Obydwoje znani byli bowiem z charakterów, które nazywa się trudnymi.

W tym czasie zespół rozpoczął nagrywanie nowej płyty — „Incesticide", która została wydana w grudniu 1992 roku. Album zawiera utwory powstałe za czasów nagrywania „Bleach". Mają one specyficzne, szorstkie brzmienie, podobne do tego z „Wybielacza". W pamięci fanów na pewno utrwaliły się kawałki „Aneurysm", „(New wave) Polly" i „Son of a gun". Na wiosnę 1993 roku „Incesticide" zostało złotą płytą. I kolejną złotą żyłą. Kurt nie był jednak gotów na wielką wygraną w życiu.

„I THINK I'M DUMB...", CZYLI COŚ SIĘ PSUJE

W lutym '93 Nirvana rozpoczęła nagrywanie swojej czwartej płyty, której tytuł początkowo brzmiał „I hate myself and I wanna die". Album ukazał się jednak pod nazwą „In Utero". Teksty piosenek, podobnie jak oryginalny tytuł pokazywały, że z Kurtem zaczyna się dziać coś niedobrego. Śpiewał o śmierci, samobójstwie, wyrażał swój ból i pragnienie zmiany w życiu. Doprowadziło go to do załamania i powrotu do narkotyków (brał je również tuż po wyrzuceniu z domu). Do dziś „In Utero" poraża kawałkami „Heart–Shaped Box", „Dumb", Pennyroyal Tea" i wieloma innymi, które tchną rezygnacją i smutkiem.

Kurt, chcąc pokazać, że wszystko jest w porządku, 18 listopada 1993 roku nagrał wraz z zespołem i zaproszonymi muzykami koncert dla programu „MTV Unplugged" w Nowym Jorku. Występ był naprawdę niesamowity, ale płyta z tego programu ukazała się już po śmierci Cobaina... Wtedy nic już nie było w porządku.

ROK 1994: POCZĄTEK KOŃCA

Kurt się miotał, męczył. Nie wiedział czego chce — najpierw dążył do rozpadu grupy, później do zmiany jej nazwy, a na końcu myślał nawet o karierze solowej lub graniu z liderem R.E.M. Nic takiego jednak nie nastąpiło. Ostatni koncert, jaki zagrał Kurt, odbył się w Monachium. Okazał się totalną klapą, ponieważ Cobain stracił wówczas głos!

3 marca 1994 roku Kurt podjął pierwszą próbę samobójczą. W swoim pokoju hotelowym zażył tabletki usypiające, pijąc jednocześnie alkohol... Uratowano go. Później sprawa przycichła, ale na krótko, bo tylko do 8 kwietnia. Wtedy to znaleziono go z przestrzeloną głową.

ZŁOTY STRZAŁ

Przed strzałem Kurt dwukrotnie zażył heroinę i napisał list pożegnalny. Nikt nie wie na pewno, czy to naprawdę on pociągnął za spust. Jest wiele teorii mówiących o tej tragedii. Niektórzy twierdzą, że to Courtney go zabiła, inni, że nie były to zwłoki Kurta. Wielu fanów do dziś nie wierzy w tę śmierć. Podobnie jak wielbiciele Presleya, głoszą: „Kurt żyje"

W sercach fanów z całego świata została ogromna pustka i ból po stracie, których nie złagodziły wydane później „MTV Unplugged in New York" i koncertowe wersje najsłynniejszych przebojów, umieszczone na płycie „From The Muddy Banks Of The Wiskhah" — niedocenianej, a porażającej smutną energią płycie. Cieszmy się jednak, że był z nami... i będzie zawsze. Kurt żyje, bo legenda nigdy nie umiera.

PRZEBUDZENIE W KRWAWEJ MGŁE

Gregorius

Przebudzenie Ziemi

Świat „Earthdawn" rozrasta się niemal na naszych oczach. Po świetnie przetłumaczonym podręczniku, przyszedł czas na dwa dodatki — „Księgę Wiedzy" i scenariusz „Mgły Zdrady". Lecz wydawnictwo MAG i firma IMP na tym nie poprzestaną — zapowiadają już wydanie beletrystyki (C. Kubasik, Pierścień Tęsknoty), osadzonej w konwencji „Earthdawn" oraz następne dodatki.

„Księga Wiedzy" nie wykracza poza kanon obowiązkowych dodatków do każdego erpega. Jest w niej wszystkiego po trochu i — jak w każdej tego typu książce — wszystkiego za mało.

Co zatem zawiera wspomniana „Księga"?

Najbardziej przydatne wiadomości to, moim zdaniem, opisy kolejnych kręgów dyscyplin — od dziewiątego do piętnastego, dla każdego z adeptów. Dzięki temu nasz bohater może dalej awansować i stać się naprawdę potężnym Herosem. Albo może napotkać naprawdę groźnego przeciwnika... Jednakowoż kręgi 9–15 nie są dostępne dla każdego i ich osiągnięcie to piekielnie trudna sztuka — warta dobrej, długiej kampanii.

Co krąg, to nowe talenty — one przecież stanowią o mocy postaci. Wszystkie są opisane w omawianym dodatku, a wiele z nich jest naprawdę niezwykłych, jak na przykład „Odchylanie Pocisków" czy „Niematerialna Broń" — niesłychanie pomocne w walce (wasi przeciwnicy będą bardzo zdziwieni!). Nazwa pierwszego talentu mówi sama za siebie, zaś talent drugi pozwala na ranienie wroga mimo najgrubszej zbroi! I na zakutą pałę znajdzie się sposób.

Talenty to jednak nie wszystko, zwłaszcza dla postaci parających się magią w postaci zaklęć. W „Księdze Wiedzy" zostały wymienione czary dla Czarodzieja, Iluzjonisty, Ksenomanty i Mistrza Żywiołów dla kręgów 9. i 10. — razem 40 zaklęć. Oczywiście, istnieją czary dla wyższych poziomów, jednak są one na tyle potężne i rzadkie, że zdobycie ich jest ekstremalnie trudne. Zresztą, wystarczająco silna jest ta czterdziestka — unikalne i często zakazane czary, o trudnym do stwierdzenia lub przerażającym pochodzeniu (podobno części z nich starożytni czarodzieje nauczyli się od Horrorów). Ksenomanta z czarem „Zdzieranie Skóry" może być bardzo groźnym, a na pewno okrutnym, przeciwnikiem.

Ciekawostką jest opis organizacji „Świetlistych", którzy zwalczają Horrory i ich konstrukty. Pojawiła się też nowa dyscyplina — Głosiciel.

Oprócz tego w „Księdze Wiedzy" zawarto informacje dotyczące często spotykanych magicznych przedmiotów, opcjonalne zasady walki (w tym — walki pomiędzy statkami), zasady tworzenia nowych dyscyplin oraz potworów (trochę zbyt ogólnikowe, jak na mój gust)

Podsumowując, jak na „Księgę Wiedzy" jest to dość niewiele. Wielu kwestii nie wyjaśniono do końca lub ujęto w zbyt dużym skrócie (na przykład czary z kręgów 11–15). Nie wolno jednak zapominać, że opcjonalne zasady oraz cały świat Barsawii ciągle powiększają się — dzięki publikacjom w „Earthdawn Journal" i „Magii i Mieczu".

MGŁY ZDRADY

Niewielki, ale ciekawy, pełen nagłych zwrotów akcji scenariusz. Akcja rozgrywa się w okolicach

Krwawej Puszczy. Na drogach i bezdrożach Barsawii, gdzie o śmierć nietrudno, bohaterów spotkają przygody mrożące krew w żyłach. Czasami pozostaje tylko modlić się do Pasji, by kostucha przyszła szybko. Nie wszyscy jednak mają takie szczęście...

Earthdawn, Przebudzenie Ziemi, Księga Wiedzy (Earthdawn Companion), Mgły Zdrady (Mists of Betrayal) są znakami handlowymi firmy FASA Corporation.

Producent: FASA Corp.
Wydawca polski: IMP s.c. i Wydawnictwo MAG

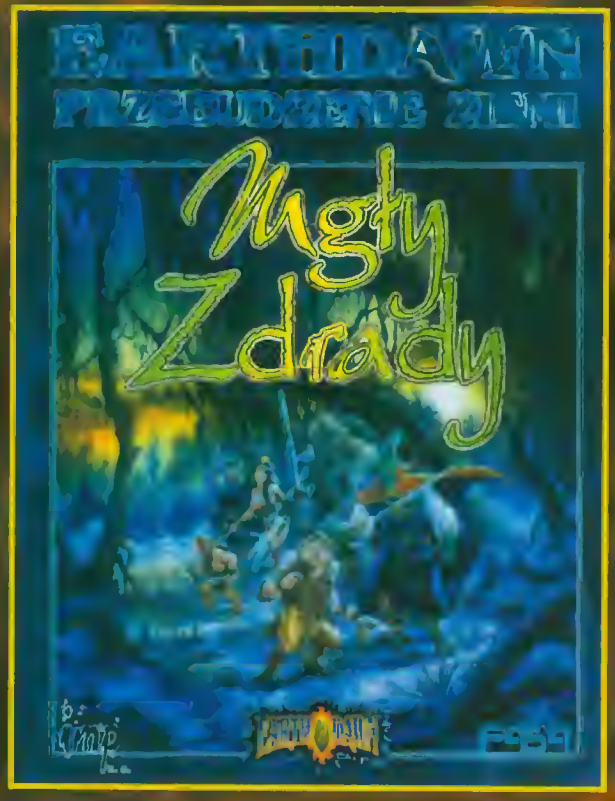
W Krwawym Blasku Księżyca

Nie znajdziesz zgody między lwami a ludźmi,
wilki i owce nie zgadzają się również.
Homer, Iliada

Chicago to piękne miasto. Wietrzne Miasto, jak mawiają jego mieszkańcy. Burzliwa historia tej amerykańskiej met lii jest doskonałym materiałem literackim, że oczywiście nie wspomnę filmów o Alu Capone. Bo też nie o niego tutaj chodzi. Spotkamy się dziś z czymś znacznie gorszym, niż wojna gangów. Spotkamy się na wojnie śmiertelnych z nieśmiertelnymi. Wilkołaków z wamplrami.

Dawno, dawno temu, kiedy to nawet najstarsi Indianie mieli czarne włosy, a biali ludzie mieszkali gdzieś za Wielką Wodą (za którą, jak twierdzą Navaho, nic nie ma), Amerykę zamieszkiwała wataha Ukatena. Waleczni i dzielni byli to wilkołacy, i służyli dzielnie Gai. I przyszli dnia pewnego na ziemię, zamieszkaną przez stworzenia Żmija, i zniszczyli je. A było to miejsce szczególne, silnie powiązane ze światem duchów — Umbrą.

Wiele lat później przybył na to miejsce, zaludnione już, potężny i stary wampir. Ukatena nie znały wampirów i zaprzyjaźniły się z nim. A imię jego było Menele. Wiele lat później przybyli biali ludzie, osadnicy zza Wielkiej Wody. Lecz to nie oni byli głównym zagrożeniem, a wampirzyca Helena, która nimi władała. Wywiązała się straszliwa walka pomiędzy Heleną



a Menelim. Oboje z niej wyszli straszliwie okaleczeni ale żywi, zapadli jednak w wieloletni letarg. Tymczasem białych, wilkołaków i wampirów przybywało. Zbudowali w tym miejscu miasto — Chicago. Ukatena dla obrony świętego miejsca wybudowali w mieście wielki, kamienny budynek, który stoi w nim po dziś dzień. Jest to wielki fetysz dla wilkołaków, świątynia magii i spirytyzmu, a chroni go potężna magia potężnej istoty z Umbrii. Jej moc jest uwięziona w budynku, w innym razie bowiem moglaby zniszczyć miasto, jak to się stało podczas wielkiego pożaru Chicago w XIX w

Jest to święte miejsce dla wilkołaków. Ponadto, znajduje się w mieście. Czyż może być lepszy teren dla nocnych łowów najdoskonalszych miejskich drapieżników — wampirów?

„W Krwawym Blasku Księżyca" jest unikalną kampanią. Chyba jeszcze nigdy nie został wydany scenariusz, który z założenia łączy dwa systemy, dwie różne gry fabularne w jednym miejscu. Co prawda, Wampir: Maskarada i Wilkołak: Apokalipsa to systemy siostrzane, ale zawsze. Chociaż siostry te nie za bardzo za sobą przepadają...

Oczywiście, nie mogę napisać, co jest w kampanii. Zepsułbym wam dobrą zabawę. Mogę za to obiecać, że będzie tam miejsce dla walecznych wilkołaków, sprytnych i podstępnych krwiopijców, zdegenerowanych wyznawców Żmija i Sabatników. Swoje ciche miejsce na cmentarzu znaleźć także mogą przedstawiciele tak niedorzecznej profesji jak łowca wiedźm, ale to przecież ich sprawa, prawda? Są przecież łatwiejsze sposoby na popełnienie samobójstwa...

Szczerze mówiąc, ciekawie wyszedł ten mariaż dwóch systemów. Każda scena jest opisana z kilku punktów widzenia (zależy, jakimi istotami są gracze) i jest to pasjonująca lektura — jak wielowątkowa powieść kryminalna, w której wszystkie nici intrygi rozgrywają się równocześnie i każda zdąża w inną stronę. Jak mówią w telewizji: „Naprawdę warto!"

Wilkołak: Apokalipsa i Wampir: Maskarada są zastrzeżonymi znakami towarowymi White Wolf Game Studio
Producent: White Wolf Game Studio
Wydawca polski: Wydawnictwo MAG

BLADE
JAK MALOWANY

Prawdziwe nazwisko: nieznane.
Zajęcie: dawniej łowca wampirów, obecnie prywatny detektyw.
Tożsamość: powszechnie znany.
Sytuacja prawna: narodowość nieznana, nie notowany.
Inne pseudonimy: nieznane.
Miejsce urodzenia: nie znane.
Stan cywilny: obecnie wolny.
Znani krewni: matka (imię i nazwisko nieznane, nie żyje)
Przynależność do organizacji: dawniej przywódca zespołu zajmującego się zwalczaniem wampirów i współpracownik Quincy Harkera, obecnie (po unicestwieniu wszystkich wampirów na Ziemi, z hrabią Dracula na czele) współwłaściciel prywatnej agencji detektywistycznej, założonej wspólnie z Frankiem Drake i Hannibalem Kingiem („wyleczonym" wampirem).
Teren działań: dawniej cały świat (ale głównie Londyn), obecnie Boston w stanie Massachusetts, USA.
Wzrost: 188 cm
Waga: 81,6 kg
Oczy: brązowe
Włosy: czarne

Blade po raz pierwszy pojawił się w 10 numerze serii „TOMB OF DRACULA" (lipiec 1973 roku), zaś jego pełna historia została wyjawiona w numerze 13 i dokończona w numerze 30. Twórcą postaci jest Marv Wolfman. Na marginesie dodam, że Marv Wolfman został pominięty jako konsultant w czasie produkcji filmu, a co gorsza zasugerowano, iż Blade'a wymyślił... twórca scenariusza filmu. Sprawa skończyła się procesem Wolfman vs. Marvel.

Pogromca wampirów pojawiał się w pozycjach Marvela dość często, przynajmniej w latach '70., kiedy to komiksy o wampirach i potworach były niezwykle popularne. Później znikł i dopiero pod koniec 1992 roku wystąpił obok dwóch innych „paranormalnych detektywów" w serii „NIGHTSTALKERS". Seria ta ukazywała się przez około dwa lata, stanowiąc jeden z odłamów rodziny komiksów „MIDNIGHT SONS" (pozostałe to „Ghost Rider" i „Morbius"). Po upadku „Midnight Sons" Blade praktycznie zniknął ze świata Marvela, dając pojedyncze, aczkolwiek mało znaczące występy w przeróżnych komiksach. Dopiero pojawienie się filmu zwiększyło zainteresowanie czytelników tym bohaterem. Przed premierą „Blade" Marvel opublikował swojego rodzaju prequel, wstęp do wydarzeń ukazanych w filmie. Obecnie zaś ukazuje się sześcioczęściowa miniseria, stanowiąca epilog do filmu i niejako most łączący „Blade" z „Blade 2" (tak, już powstają plany na temat kolejnej części filmowych przygód Blade'a, podobno ma to być trylogia).

W Polsce nie były publikowane żadne komiksy poświęcone tylko i wyłącznie temu bohaterowi. Mogliśmy jednak zobaczyć go w jednym z numerów Mega Marvel (4 (9)/95). O boku takiej sławy jak Ghost Rider. Być może teraz, kiedy Blade trafił na ekrany kin, doczekamy się jakiejś większej porcji komiksowych przygód nieustraszonego pogromcy wampirów

Wykorzystane materiały pochodzą z oficjalnej strony www Marvela oraz z wydawnictwa TM-Semic, wydawcy komiksów Marvela w Polsce. Dziękuję Arkadiuszowi Wróblewskiemu za pomoc w przygotowaniu tego artykułu.

Resetta

Blade Mary prezą...

BLADE

Resetta, AB Rh+

Stany Zjednoczone, rok 1967. Atak tajemniczej choroby i wywołany nim upływ krwi (częściowo wampirzej...) powodują zgon młodej, ciężarnej kobiety. Przed śmiercią położnica wydaje na świat syna.

Czasy współczesne. Chłopak wyrasta na Blade'a (WESLEY SNIPES) — osobnika będącego skrzyżowaniem człowieka z wampirem. Blade jest nieśmiertelny i ma nadludzką siłę. W przeciwieństwie do nieumarłych nie musi lękać się słońca, krucyfiksów, święconej wody i tym podobnych gadżetów. Ludzkie dziedzictwo pozwala mu z kolei zachować duszę i uczucia. Niezwykłe okoliczności porodu sprawiły, że rozumie wampiry i potrafi z nimi walczyć. Jak się wkrótce okaże, wiedza ta bardzo mu się przyda. Umiejętności unicestwiania wampirów Blade uczy się od Whistlera (KRIS KRISTOFFERSON) — człowieka polującego na nie od wielu lat.

Współczesne wampiry to nie żałosne upiory kryjące się po cmentarzach, ale szalenie przebiegli przestępcy. Uważają się za istoty wyższe i gardzą rasą ludzką. Żyją w doskonale zorganizowanej społeczności, zaś celem ich istnienia jest osiągnięcie wiedzy i władzy. Funkcjonują tuż obok ludzi, ukryci pod maskami szanowanych obywateli. Doskonale znają się na modzie, inwestycjach, polityce i wielu innych aspektach życia końca XX w. Żyjąc przez stulecia, krwiopijcy cały czas doskonalili swoją inteligencję i gromadzili bogactwa.

Także Blade nie przypomina stereotypowego łowcy wampirów. Zamiast siwobrodego profesorka z młotkiem i osikowym kołkiem, widzimy doskonałego wojownika. Jego podstawową bronią jest miecz, wirujące ostrza oraz kusza, nieobca jest mu także nowoczesna broń maszynowa. Łowca to muskularny, wytatuowany facet. Jego twardzielskiego wizerunku dopełniają ciemne okulary, czarny skórzany prochowiec oraz potężny motor. Wampirza krew pozwala mu wykonywać... kilkudziesięciometrowe skoki.

Jego wrogiem numer jeden staje się Deacon Frost (STEPHEN DORFF) — wampir, który zamierza stanąć na czele krwiopijczej arystokracji. Frost chce wywołać szereg apokaliptycznych katastrof, a w ich konsekwencji zapanować nad ludzkością. Żądza sprawowania niepodzielnej władzy, także nad wampirami, rywalizuje w nim jedynie z niepohamowanym łaknieniem krwi.

Kiedy jeden ze sługusów Frosta zaatakuje Karen Jenson (NBUSHE WRIGHT) — szpitalną lekarkę i specjalistkę od hematologii — Blade staje w jej obronie, a potem ukrywa panią doktor u Whistlera. Nocni mordercy nie dadzą za wygraną: wyrządzą wiele zła i stoczą serię ciężkich walk z Bladem, który znajdzie się wraz z Karen w prawdziwych tarapatach, gdy jego na poły ludzkiej krwi zapragnie Mr. Frost.

BLADE to kolejna ekranizacja komiksu. Jak na obrazkową historię przystało, film jest dynamiczny i pełen genialnych efektów specjalnych. Dzięki nim na ekranie ożywa postać Pearla, azjatyckiego wampira — aż trudno uwierzyć że jest to „tylko" 500-kilogramowy, mechaniczny kostium. Do innych zapierających dech w piersi efektów należy stworzony w drodze animacji komputerowej wagon metra, który pędząc tunelami z prędkością 130 km/h miażdży zastępy wampirów.

Finałowa scena walki rozgrywa się w świątyni, zbudowanej wieki temu. Jej ściany pokryte są symbolami i napisami w języku starożytnej cywilizacji wampirów, o której istnieniu ludzkość dawno zapomniała. W tym pradawnym sanktuarium znajduje się urządzenie odpowiadające współczesnemu reaktorowi nuklearnemu, świadczące o tym że wampiry są istotami z innego i zarazem nowocześniejszego wszechświata.

W „Blade" połączono historie znane z „Wywiadu z wampirem" i „Nieśmiertelnego", do tego dodano sceny walk rodem z azjatyckich filmów akcji. W rezultacie mamy to co tygrysy lubią najbardziej: krwawą i dynamiczną naparzankę, po obejrzeniu której niepokojąco rosną zębiska.

YO!YO!

NEAD

Nie wiadomo kto i kiedy wynalazł Yo–yo, lub, mówiąc po naszemu — jojo. Jest to zresztą mało ważne. Dużo ważniejsze jest, że ktoś w ogóle wpadł na tak dziwny z pozoru bezsensowny pomysł.

Jedyne, co wiemy na pewno, to że kręcili jojami starożytni Grecy, już w 500 roku p.n.e. Zabawa ta była dla nich na tyle rajcująca, że do dziś przetrwały urny z rysunkami jojo i opisami trików, którymi szpanowali młodzi antyczni Hellenі (znali walk the dog i around the world!). Ciekawe, czy któryś ze słynnych filozofów też lubił sobie zakręcić? A może Sokrates w wolnych chwilach uczył Platona nowych sztuczek?

Niestety, Rzymianie nie przejęli od Danajów tej wspaniałej zabawki i Europa pogrążyła się w jojowej ciemnocie. Następne strzępy informacji na temat jojo pochodzą, bagatela, z czasów o 1200 lat późniejszych i z okolic o tysiące kilometrów oddalonych: dzieci bawiące się jojo uwieczniли na ścianach swych budowli... Majowie. Freski te można dziś oglądać w muzeum antropologicznym w Meridzie na Jukatanie.

Majowie byli nad wyraz rozwiniętą cywilizacją. Hiszpańska konkwista szukając złota przeoczyła wiekopomne freski, więc europejski renesans jojo nastąpił dopiero na przełomie XVIII i XIX wieku, we Francji. Władca Ludwik XVII został uwieczniony na obrazie (namalowanym przez Elisabeth Vigee–Le Brun) podczas kręcenia królewską zabawką. Obraz ten podziwiać można w Luwrze. Nawet Napoleon miał swój egzemplarz i dosyć często się nim bawił (pewnie dla rozładowania stresu). Zakładam, że używał lewej ręki, bo prawa bardzo często wkładał za połę surduta. Podręczniki do historii o tym milczą, ale to właśnie yo–yo pomogło temu wielkiemu–małemu Korsykańczykowi podczas ucieczki z wyspy Elby — użył go do ogłuszenia strażnika.

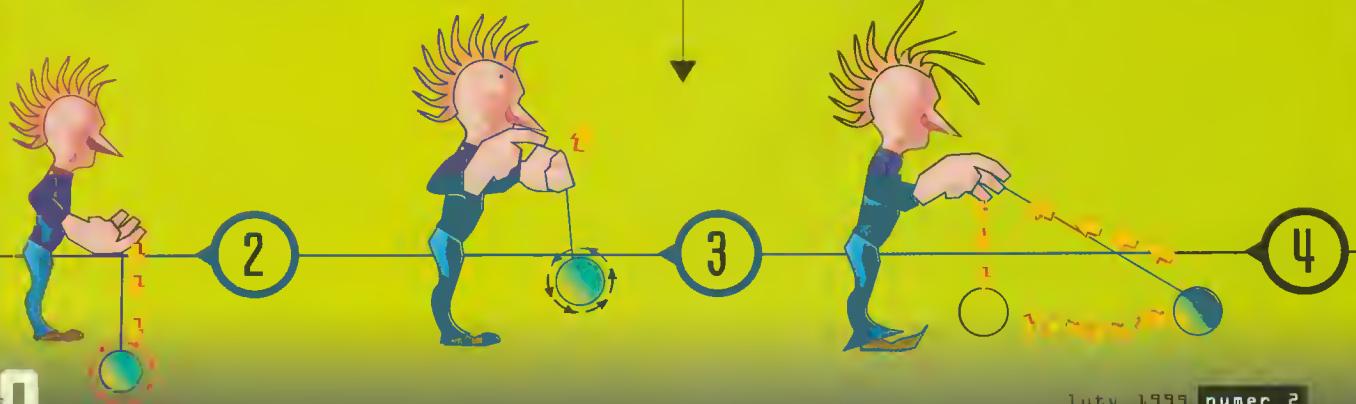
Pod koniec XIX wieku jojo dotarło na Filipiny. Pewien obrotny mieszkaniec tego państwa, Flores, wyjechał do San Francisco, gdzie jako pierwszy zaczął produkować zabawki na sznurku na skalę przemysłową. W 1929 roku niejaki sir Duncan zobaczył na ulicy dziecko bawiące się wytworem Floresa i uznał je (jojo, nie dziecko) za produkt, na którym można zarobić niezłą kasę. Miał facet nosa. Wykupił fabryczkę Filipińczyka wraz z prawem do używania nazwy „YO–YO", założył „Genuine Duncan YoYo Company" i rozpoczął produkcję na skalę już naprawdę masową. W tym samym czasie Louis Marx (dobrze znany producent zabawek) rozkręcił podobny interes w Wielkiej Brytanii, tworząc markę LUMAR. Wymyślił i opatentował „standard #33" i po pewnym czasie wprowadził swoje produkty na rynek za oceanem.

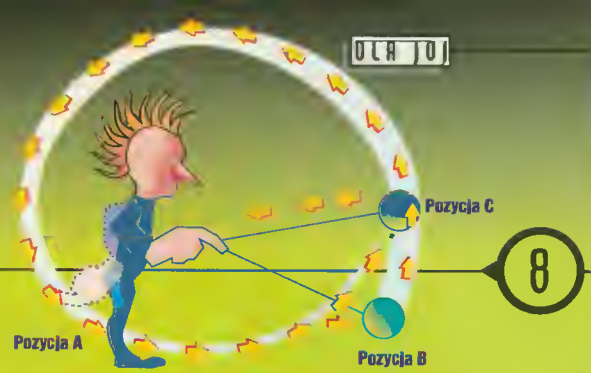
Przełom przyniósł rok 1974, kiedy to mała, amerykańska firma opracowała, opatentowała i wypuściła na rynek ProYO. Nowy model był całkowicie odmienny od poprzednich wcieleń greckiego wynalazku, gdyż do jego budowy zastosowano plastik, a nie metal czy drewno. Poprawiło to znacznie wytrzymałość, stabilność i jakość jojo, jednocześnie pozwalając na obniżkę ceny. Strzał w dziesiątkę!

W ten sposób na światowym rynku zaistniała forma PlayMaxx, zajmująca się wyłącznie jojami i osprzętem do nich. ProYO produkowano do 1996 roku bez większych zmian. Wyobraźcie sobie — 22 lata bez konieczności ulepszania! W końcu wprowadzono do sprzedaży ProYO II — najbardziej zaawansowane technicznie jojo nawiązujące do stylu klasycznego.

Specjalna metoda wtryskiwania plastiku sprawia, że ProYO II jest odporne na uderzenia — można nim walić w co popadnie — beton, asfalt, ławki bez specjalnego uszczerbku dla zabawki.

W sprzedaży pojawiła się ostatnio całkowita nowość, pierwsze jojo z łożyskiem kulkowym. Zwie się to „Turbo Bumble Bee" i jest podobno doskonałe. Spotyka się też różnorakie jojа świecące (na baterie), fosforyzujące, grające, gwiżdżące, ale nie spełniają one swojej roli tak dobrze jak jojа fir-





mowe. Te [illegible] niestety, sporo kosztują. Podstawowy model ProYO II można kupić za około 50 dolarów.

Dość jednak historii. Zaglądajmy po kręcące się na sznurku ciekawostki. Co roku w [illegible] odbywają się mistrzostwa świata.

Ro[illegible] w 4 kategoriach:

An[illegible] Zaawansowani, Profi i Freestyle

Zanotowano [illegible] 3 rekordy świata w posługiwaniu się yo-yo:

Najdłuższy spinner (jedno wypuszczenie z ręki) — 51 sekund

Najszybszy spinner — 11 400 obrotów na minutę

Around the world — 26 „kółek"

Firma Playmaxx nakręciła instruktażowy film wideo z YO-Hansem w roli głównej. Ten facet jest guru i niekwestionowanym mistrzem świata w yo-yo. Hans udowadnia to na ekranie, przy okazji ucząc prostych, lecz efektownych trików. Film ten warto obejrzeć choćby po to, żeby dowiedzieć się jakie cuda może zrobić człowiek z kawałkiem plastiku i sznurka. Póki co zaś, możecie skorzystać z podstawowego poradnika, który dla was przygotowałem. Miłego kręcenia!

TRIKI:

[illegible] to sztuczki podstawowe, [illegible] współczynnikiem trudności na poziomie 1. Dopiero ich opanowanie daje umiejętności niezbędne do nauczenia się trudniejszych bajerów, o współczynnikach 2, 3 lub 4.

Uczcie się, uczcie, pierwsze mistrzostwa Polski już niedługo...

1 The Throw:

Yo-Yo [illegible] na środkowym palcu za pomocą węzła zaciskowego.

Wyrzut wykonaj do przodu, z góry dłoni. Podczas rozwijania się nitki opuść ramię, dopiero w ostatniej fazie zacznij podnosić je do góry.

2 The Sleeper

To najważniejszy trik, jakiego należy się na początek nauczyć.

Podczas rozwijania nitki trzymaj dłoń nieruchomo. W ostatniej fazie gwałtownie opuść rękę.

Yo-Yo zacznie się kręcić na końcówce nitki, ale nie pójdzie w górę.

Jeżeli będziesz chciał, by yo-yo powróciło w górę, po prostu delikatnie szarpnij ręką.

3 Spank the Baby

Nie bierz się do tego triku, jeżeli nie umiesz zrobić dobrego Sleepera. Zrób go, a kiedy jojo będzie się obracać na końcu nitki, klepnij lekko wolną ręką w wierzch dłoni trzymającej zabawkę. Spowoduje to nawinięcie się krążka z powrotem na linkę i powrót do ręki.

4 Walk the Dog

Rzuć bardzo szybkiego Sleepera. Następnie delikatnie opuść yo-yo na podłogę i pozwól, by się trochę potoczyło. Kiedy zechcesz, aby jojo powróciło do ręki, porusz gwałtownie palcem.

5 Monkey climbing tree

Wykonaj dobrego Sleepera, a gdy linka jest naprężona przełóż ją przez palec wskazujący wolnej ręki. Od tego momentu jojo powinno „pracować" właśnie na nim. Ręką, z której wypuszczałeś jojo, a która znajduje się teraz niżej, kontrolujesz tylko naprężenie.

6 Hop the fence

Rzuć yo-yo w kierunku ziemi. Kiedy będzie powracało do ręki, przesuń dłoń nieznacznie (5-10 cm) do przodu, ale NIE ŁAP! Zakręci ono w powietrzu kółko (nad ręką) i zacznie się opuszczać z drugiej strony.

7 Dogbite

Jojo wyrzucasz energicznym, kolistym ruchem do przodu. Rotacja spowoduje, że gdy pociągniesz linkę poziomo przed siebie, jojo ucieknie do tyłu, poruszając się niemal płasko.

6 Around the world

Pozycja A) Mocno wyrzuć yo-yo w dół/tył — nadaj mu jak najszybszą rotację.

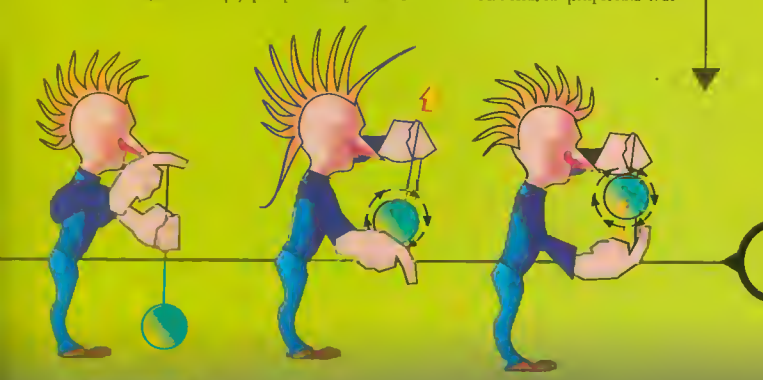
Pozycja B) Kiedy znajdzie się ono na samym dole, rusz ręką jednocześnie w przód i w górę.

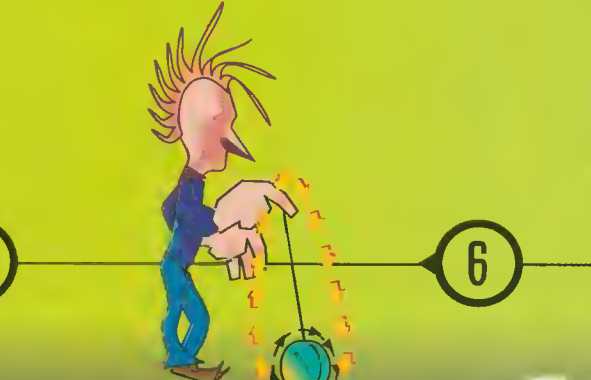
Pozycja C) Yo-Yo zacznie nawijać się z powrotem. Powinno zakreślić w powietrzu koło i powrócić w dół na jakieś 3/4 długości nici. Trik można powtarzać wielokrotnie bez łapania joja w rękę.

Jeżeli opanujecie podstawowe triki i będziecie chcieli poznać te z wyższej półki, zajrzyjcie na strony internetowe producentów i fanów joja. Oto dwa, najważniejsze adresy:

WWW.PLAYMAXX.COM — Firma produkująca najlepsze, profesjonalne yo-yo — wirujące na sznurku Ferrari

WWW.NMIA.COM/~WHISTLER/YYTIMES.COM — Pisemko zajmujące się sprawami jojomaniaków





Coval

GAME BOY

Młodzieżowa alternatywa Playboya

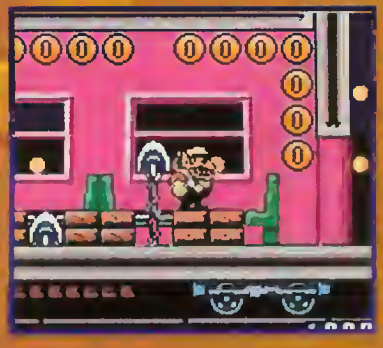
Odrobina historii

Prekursorami Game Boya były małe pudełeczka z niewielkimi wyświetlaczami ciekłokrystalicznymi i kilkoma guzikami – tzw. elektroniczne gierki. Zabawa przeważnie ograniczała się do omijania bądź zbierania jakichś obiektów. Na wyścigach trzeba było unikać samochodów, w kosmosie asteroid, w kuchni łapać placki, a w kinniku zbierać spadające jajka. Ta prymitywna gra, choć wymagała od gracza jedynie mieszanki refleksu i spostrzegawczości, szybko zdobyła popularność wśród młodzieży. W Polsce ogromną furorę zrobiły przywożone z byłej ZSRR elektroniczne zabawki, te z Zachodu były wtedy rzadkością i tylko wybrańcy mieli okazję się z nimi zetknąć. Każde pudełko stanowiło oddzielną grę, dlatego też w krótkim czasie przeciętny śmiertelnik miał od kilku do kilkunastu wydających piskliwe dźwięki pudełeczek. Rewolucji w dziedzinie miniaturowych gier dokonała firma NINTENDO. Ekran w jej pudełku został podzielony na małe kwadraciki (piksele), a gry zapakowano w wymienne cartridge. Konkurencja szybko wymarła, a Game Boy stał się królem rynku.

Firma NINTENDO wypuszczając na rynek Game Boya sama nie spodziewała się takiego sukcesu. W ciągu 10 lat, mała konsola podbiła serca ponad 60 milionów osób. Jak dotychczas jest to najlepiej sprzedająca na świecie platforma, jeśli można tak nazwać tę zabawkę. Od paru lat również polski rynek bardzo szybko rozwija się i powoli dogania inne kraje.

W czym rzecz?

Sukcesu Game Boya należy dopatrywać się w jego mobilności. Wiadomo, że gry na taką małą konsolę nie mają najmniejszych szans w porównaniu do PeCetowskich produkcji, jednak na samą myśl o przeniesieniu komputera wielkości szafki przechodzą mi ciarki po plecach. Z drugiej strony, właśnie do tego celu stworzono notebooka — tylko kogo stać na taki wydatek?! Game Boy mieści się w kieszeni kurtki, w damskiej torebce i — praktycznie wszędzie. Na dodatek jest lekki i pozwala na zabawę w każdych warunkach, nawet w szkole pod ławką, co zostało doświadczalnie sprawdzone przez autora tego artykułu. Game Boy jest nawet wyposażony w opcję multiplayer, wystarczy tylko dokupić specjalny kabelek i zaopatrzyć się w dwa egzemplarze tej samej gry.



Z czym to się je?

Do rozpoczęcia przygody w miniaturowym wymiarze potrzebna jest którakolwiek z wyprodukowanych przez NINTENDO konsol (Game Boy, Game Boy Pocket albo Game Boy Color), co najmniej jedna gra i kilka bateryjek. Po uruchomieniu magicznego urządzonka, świat komputerowej rozrywki staje przed nami otworem. Zaznajomienie się z nową zabawką nie trwa zbyt długo. Z czasem (i wchodzącym w krew doświadczeniem) przyjdzie pora na zakup dodatkowych gadżetów.

Akcesoria dzielą się na trzy grupy: niezbędne, sezonowe i „maniakalne". Zacznę od tej pierwszej grupy. Niezbędnym urządzeniem każdego fana Game Boya jest zasilacz, który umożliwia niekończącą się zabawę, od momentu podłączenia się do sieci energetycznej. Zakup czarnego pudełeczka jest wysoce opłacalny, — na bateriach można oszczędzić masę pieniędzy. Do drugiej grupy śmiało zaliczę „futerko", czyli skórzany futerałik na nasze cacko. Najbardziej futro przydaje się w wakacje. Kiedy wylegamy na plaże wokół zbiorników wodnych i godzinami tarzamy się w piasku, izolacja Game Boya od kurzu i innych mechanicznych zanieczyszczeń nabiera dużego znaczenia. Są one potwornie szkodliwe — jeśli nie chcecie być skazani tylko

na windsurfing i narty wodne zawczasu zaopatrzcie się w ochronne [illegible] dla [illegible]awki.

Kto pr[illegible] [illegible] konsoli sprawiał wrażenie [illegible] [illegible] nie malutkich postaci na ekranie, wydaje mu się trudne, [illegible] powinien rozważyć zakup specjalnego szkła powiększającego. [illegible] zastosowaniu kawałka [illegible] tego tworzywa możemy [illegible] piksel ekranu podziwiać w całej okazałości.

Przejdę teraz do akcesoriów [illegible] grupy maniakalnej. Pierwszy z nich to drukarka. Tak, to nie pomyłka, drukarka z prawdziwego zdarzenia. To wyjątkowe urządzenie [illegible] służy do uwiecznianie efektów [illegible] wielogodzinnej "pracy" nad realizacją kolejnej gry. Pomyślcie sobie, jaką minę zrobi kolega, kiedy zamiast prożnych [illegible] ujrzy dowód w postaci kawałka papieru z nadrukowanym napisem: Congratulations, you WIN! Kolejne, tak naprawdę [illegible] urządzenie, to kamerka, która pozwala ujrzeć świat przez [illegible] wielką [illegible] umieszczoną na małej konsoli. To jest dopiero odlot!

Kolorowa rewolucja

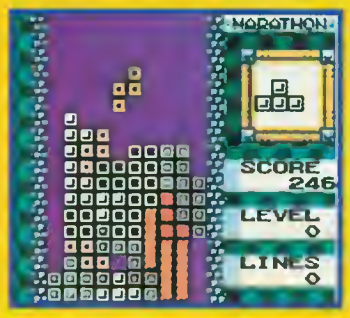
Rewolucją w dziedzinie malutkich konsol jest najnowsze dziecko firmy NINTENDO — Game Boy Color. Po raz pierwszy tak niewielkie urządzenie wyposażono w [illegible] kolorowy wyświetlacz. A wszystko dzięki przełomowej technologii wyświetlaczy LCD (Liquid Crystal Display). Na tym zmiany się nie kończą. Centralny, poczciwy, ośmiobitowy procesor został zastąpiony dwukrotnie szybszym chipem, a szybkość transmisji danych pomiędzy [illegible]ema konsolami zwiększono aż 64-krotnie. Oczywiście kolorowy Game Boy jest kompatybilny z [illegible] starszym bratem, dzięki czemu wszystkie wcześniej [illegible] [illegible] działają w 100% poprawnie. Nowa konsola [illegible] wyposażona w port komunikacyjny na podczerwień (infrared). Nie to nowość, nie [illegible] w [illegible] na dwóch graczy, aczkolwiek [illegible] gry [illegible] działające w tym systemie — niektóre nawet z wymianą poczwórnego kabelka. Z [illegible] zuć w pełni powyższe [illegible], musimy [illegible] się w najnowsze wersje gier — specjalnie przystosowane pod kolorową maszynkę. W chwili, gdy piszę te słowa jest ich 7, ale gdy je przeczytacie, już ponad 30 pozycji powinno znaleźć się na rynku światowym i niedługo także w Polsce.

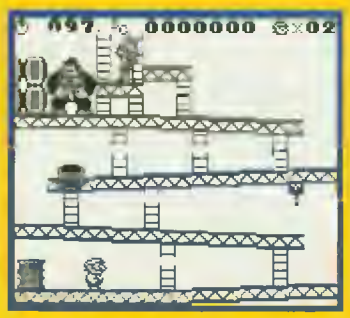
Gpy, gwy, gpy...

Ilość [illegible] [illegible] jest ogromna. Dlaczego? Powodów [illegible] [illegible] możliwe w domowych warunkach. Problem [illegible] nie dotyczy małej konsoli. Dzięki temu, [illegible] nie [illegible] opłacalności, tylko o jakości wykonania. Mimo tej [illegible] sytuacji, gry na Game Boy'a nie [illegible] tanie. [illegible] w [illegible] nich 80–120 w sklepach [illegible] [illegible] 150 złotych. Co więc pozostaje nam [illegible] Twórcom? Mistrzowie [illegible]

Jeszcze więcej planów?

Nie mam na celu przedstawienia tego wiek, iż Game Boy jest cudeńkiem [illegible] Chciałem [illegible] poruszyć temat miniaturowej konsoli i pokazać jej możliwości. Ta mała zabawka jest interesującą alternatywą dla drogich lub nieprzenośnych platform sprzętowych. Na koniec pozostaje mi życzyć, abyście nigdy nie musieli tak jak ja kupować małej konsoli z powodu tęsknoty, jaką odczuwacie podczas każdego rozstania z waszym kochanym komputerem.





skorpion PC

nasz PC skorpion współpracuje z pecetami (także starej elektronice) jak każdy przyzwoity PC joystick

MATT
SOLIDNY PARTNER '97,'98

Przedsiębiorstwo Techniczno - Handlowe "MATT"
90-302 Łódź, ul. Wigury 15, tel. (0-42) 636 59 24, 636 45 24
fax (0-42) 636 84 33, e-mail:pth@matt.com.pl, http://www.matt.com.pl

Bełchatów AWEX s.c. (0-44) 632 95 23; Białystok A-Z COMPUTERS s. c. (0-85) 744 16 90; Gdańsk AR-MEDIA sp. z o.o. (0-58) 55 34 340, Katowice BASTA s.c. (0-32) 51 77 92, Kraków F.H. JASTA (0-12) 425 76 66 wewn.102; Kielce UNISERWIS (0-41) 342 67 92; Lublin XYZ s.c. (0-81) 743 63 23; Olsztyn A.H. ALMA (0-89) 527 47 75; Opole AR-WAL export - import s.c. (0-77) 74 64 43; Piła PHUP PIXEL (0-67) 212 70 24; Poznań HURT DETAL Ryszard Franczak (0-61) 867 74 57; Rzeszów LK AVALON s.c. (0-14 852 27 07; Szczecin PPH WIZFON 4 s.c. (0-91) 482 04 41, Toruń PW ULMAR s.c. (0-56) 229 11; Wałbrzych AH ELEKTROPOL (0-74) 76 136; Warszawa Biuro Handlowe STAWICKI s.c. (0-22) 631 26 73; Wrocław WALDI sp.z o.o. (0-71) 32 52 458; Tychy VIDEOBIT (0-32) 227 89 75

GARAŻOLOGY

Natura ciągnie metall do garażu

Mamut

23 listopada 1998 nastąpiła polska premiera albumu „Garage Inc." dzieła amerykańskiego kwartetu Metallica. Tytuł stanowi nawiązanie do „Garage Days Revisited". Nie tylko tytuł zresztą: oto na jednej z dwóch składających się na „Garage Inc." płyt umieszczone zostały utwory znane tak z „Revisited", jak i z innych kompilacji i albumów, na których Metallica umieściła swoje wersje cudzych kompozycji. Dzięki temu, młodsi fani grupy mogą wreszcie usłyszeć legendarny „Garage Days", którego od dawna już próżno szukać na sklepowych półkach.

Pewien magazyn muzyczny nazwał kiedyś Metallicę „największą garażową kapelą świata". Trudno się temu dziwić — wszak poza własnymi utworami, Metalliczni zawsze grali cudze kompozycje. Czy to na koncertach, czy na singlach, bez większych trudności usłyszeć możemy kawałki takich grup jak Diamond Head, Misfits, Motorhead, Budgie, a nawet Queen! Twórczość tych kapel miała spory wpływ na dzisiejszy obraz i styl gry Metalliki — wszak nawet geniusze mają swoje inspiracje.

Monumentalny „Garage Inc." ma dwa, jakże różne od siebie, oblicza. Pierwsze, to energetyczna jazda poprzez wszelkiego rodzaju eksperymenty muzyczne bardzo młodych jeszcze Metallicznych (większość coverów datowana jest na połowę lat 80!). Druga płyta, znacznie łatwiej przyswajalna, zdaje się być swoistym hołdem dla starszych fanów, dla starszej twórczości, wreszcie — dla Cliffa Burtona. Znajdujące się na niej najnowsze nagrania grupy, to covery utworów zespołów, które wywarły największy wpływ tak na poszczególnych muzyków jak i całą Metallikę. Słuchając tej płyty, bardzo łatwo można się zapomnieć. Utwory są poniekąd znane, lecz w tej specyficznej formie nasycone zostały zanikającym ostatnio pierwiastkiem: emocjami. Obok spokojnych ballad pojawiają się ostre, punkowe rytmy, zaś kawałkom stylizowanym na ludowe piosenki towarzyszą utwory z pogranicza ostrego rocka i melodyjnego metalu.

Płytę otwiera ostry „Free Speech For The Dumb" Discharge. Twarde, szybkie granie oraz powtarzany kilka razy krótki tekst na dobry początek — i tak będzie przez prawie cały czas. Potem przychodzi czas na utwory Diamond Head i Black Sabbath — wciąż podtrzymywane jest szybkie tempo, zaś chwytliwe refreny dopełniają całości. Pierwsze wyluzowanie, zwolnienie, następuje już przy czwartym utworze: „Turn The Page" Boba Segera. Wprawdzie tekst pozwala dość łatwo zorientować się co do treści utworu, ale ilu słuchaczy — tyle interpretacji tej piosenki. Ulrich twierdzi, że kawałek ten powinien był napisać James Hetfield: „To jest po prostu tak bardzo w jego stylu. To cały on". I rzeczywiście: przy każdym wyrzucanym przez Jaymza słowie słychać, jak bardzo bliska jest mu ta przygnębiająca treść. Z głębokich dołów przenosimy się do komiksowej rzeczywistości doskonałego zespołu Misfits (to właśnie logo tej kapeli Cliff miał wytatuowane na ramieniu) — „Die, Die My Darling". Krótki i bardzo szybki utwór, podczas którego cała Metallica wykrzykuje nienawistne życzenia śmierci dla pewnej dziewczyny. Cóż za kontrast dla „Loverman" autorstwa Nicka Cave'a! Jeśli jednak myślisz, że mowa tu o miłosnej serenadzie, to bardzo się mylisz. Cave zdążył już wsławić się jako autor bardzo mrocznych tekstów. Po tym przychodzi czas na najdłuższy kawałek całego „Garage Inc." — „Mercyful Fate", ukłon w stronę legendarnego Kinga Diamonda. Metalliczni połączyli kilka utworów w jedną imponującą i bardzo satanistyczną całość. To także apogeum napięcia i energii na całej płycie — teraz schodzimy powoli na dół. Doskonały, bardzo nastrojowy „Astronomy" grupy Blue Oyster Cult wyciska z gardła Hetfielda siódme poty, zaś Jason zdaje się doskonale bawić swoimi partiami na basie. Swoją drogą, Newsted powinien być zadowolony z „Garage Inc." — charakterystyczne brzmienie basu słychać jeszcze długo po tym, gdy wyłączona zostanie płyta. Lecimy dalej — „Whiskey in the Jar" Thin Lizzy i „Tuesday's Gone" Lynyrd Skynyrd fantastycznie łączą się ze sobą, prowadząc do efektownego finału. W ogóle, na bluesowym „Tuesday's Gone", do którego zagrania Metallica zaprosiła wielu znajomych (m.in. Lesa Claypoola z Primusa i Seana Kinneya z Alice In Chains) mogłoby się właściwie zakończyć. Ale nie. Na koniec zaserwowany zostaje nihilistyczny i szybki „The More I See" Discharge.

Gdy milkną ostatnie tony tego kawałka, ktoś odzywa się: „Thank You". Dopiero po kilku sekundach, do naszych uszu zaczyna docierać prawdziwy finał płyty. Leniwa, spokojna i bardzo powolna partia gitar. Coraz wolniejsza...

PLATON TY PROWOKATORZE!

Agent U-Tek

„Uwaga: UNESCO przestrzega przed łatwowiernym przyjmowaniem informacji, dotyczących niektórych zagadnień, jak:
... Odkrycie tajemnic piramid, Sfinksa i innych starych budowli...
... Odkrycie i interpretacja znaków w starych księgach i manuskryptach...
... Zaginione kontynenty, jak Atlantyda i Mu...
(z wykazu 78 tematów, które należy rozpatrywać z najwyższą ostrożnością – według Międzynarodowej Konferencji z roku 1855)"

CZEKAJĄC NA SCHLIEMANNA

Atlantyda to znany, lecz wciąż wdzięczny przedmiot rozważań. Zatopienie tego kontynentu, jeżeli kiedykolwiek w ogóle istniał, nastąpiło tak dawno, że badaczom jako materiały pozostają jedynie kolejne przekazy literackie. Do tej pory ukazało się tyle książek i publikacji, że woda lana z kart tych „wiekopomnych" dzieł zatopiłaby nie tylko legendarny ląd, ale i całą kulę ziemską. Szacuje się, że literatura na temat Atlantydy osiągnęła zawrotną liczbę 25 tysięcy ksiąg i artykułów. Sporo czytania, prawda?

Nie warto jednak nawet sięgać po 99 procent tych materiałów. Dlaczego? Przede wszystkim dlatego, że ich autorzy kopiują jedni z drugich. Pogłoski, plotki i legendy krążą wokół tej historii niczym sępy, starając się wyszarpnąć jak ochłap coraz to nową sensację. Tyle, że trup jest tylko jeden, cherlawy i do tego mocno nieświeży. To drugi powód, dla którego nie warto zawracać sobie głowy studiowaniem tysięcy ksiąg, i tak wszyscy wcześniej czy później trafią do Platona. W jego to dziełach zawarte są najstarsze wzmianki o Atlantydzie, a poparcie autorytetem genialnego filozofa nadało im rangę faktu historycznego. Każdy, kto pisze na ten temat sięga więc po TIMAIOS i KRITIAS, w nowszych publikacjach znajdując potwierdzenie tez tam zawartych. A że potwierdzenie to niechcący bazuje na tej samej podstawie? Nieważne. Ważniejsze, że to sam Platon pisał o zaginionym raju.

Z drugiej strony, w istnienie Troi opisanej przez Homera w Iliadzie też nikt przez dwa tysiąclecia nie wierzył. O tym, że mit może być namacalną prawdą, przekonał świat dopiero archeolog–amator Heinrich Schliemann. Z nieprawdopodobnym, przez lata wyśmiewanym uporem organizował kolejne ekspedycje, aż wreszcie odkopał ruiny starożytnego Ilionu. Może Atlantyda potrzebuje swojego Schliemanna? Jego historią zajmiemy się niebawem, a póki co, wracajmy do naszego przyjaciela Platona. Idźmy tropem, którym wszyscy już poszli wcześniej.

TIMAIOS I KRITIAS — BIBLIA ATLANTOFILI

„Na to rzekł jeden bardzo stary kapłan — Oj, Solonie, Solonie! Wy, Hellenowie zawsze jesteście dziećmi. Nie ma starca między Hellenami. Nie macie żadnego dawnego mniemania, opartego na dawnych podaniach, ani żadnej wiedzy okrytej siwizną wieków..."

Dlaczego od razu łapać się za Platona — spyta czytelnik, która przyswoił choćby podstawowe wiadomości na temat Atlantydy i jej tajemniczego zniknięcia — przecież szacuje się, że kontynent ten spotkała zagłada jakieś 9 500 lat przed narodzinami Chrystusa, a niektóre źródła mówią, że było to jeszcze tysiąc lat wcześniej (czyli ponad dwanaście i pół tysiąca lat temu). Platon żył i tworzył około czterech wieków przed Chrystusem. Przecież to ogromna przerwa. Powinno coś się zachować, choćby z czasów starożytnego Egiptu. Może jakieś hieroglify, legendy?

Nic z tego. Nie odnaleziono dotąd ŻADNYCH trwałych śladów Atlantydy, czy choćby wzmianek o niej sprzed czasów greckiego filozofa. Powodów tego może być kilka. O pierwszym wspominałem już wcześniej — nie trafił się jeszcze atlantydzki Schlieman, który miałby pomysł gdzie szukać jakichkolwiek pozostałości i do tego ogromne szczęście by je znaleźć. Po drugie — może po prostu nie ma co znajdywać? Nie dowiedziono w żaden sposób istnienia tego kontynentu. Trzeci powód jest najchętniej przytaczany przez atlantofili broniących swych teorii. Największy zbiór starożytnych papirusów (blisko milion bezcennych zwojów i ksiąg), czyli Biblioteka Aleksandryjska, spłonął niemal doszczętnie w dwóch pożarach około dwóch tysięcy lat temu. Nawet nie wyobrażamy sobie jak stare i cenne dokumenty poszły z dymem, ani też o ile więcej wiedzielibyśmy dziś na temat historii naszej cywilizacji, gdyby nie pożarł ich ogień.

Podejrzewa się jednak, że Platon nie jest jedynym autorem nie wyjaśnionej do dziś historii, która na wieki rozpaliła wyobraźnię ludzi. Co prawda mógł on zmyślić wszystko od początku do końca, o co podejrzewa go wielu badaczy, ale prawdopodobniej jest jednak, że wystąpił jako komentator czy kronikarz, a nie literat–fantasta.

Tu dochodzimy do sedna tego podrozdziału, czyli do „Timaiosa" i „Kritiasa". Obydwa dzieła należą do gatunku szczególnie popularnego w starożytnej Grecji i chętnie wykorzystywanego przez Platona — są to dialogi. Forma ta, jak sama nazwa wskazuje, jest zapisem rozmowy pomiędzy kilkoma osobami. W przypadku wspomnianych dzieł, właśnie te osoby są sprawcami całego zamieszania. Przyjrzyjmy się im przez chwilę, bo to naprawdę ciekawe towarzystwo.

Wszystko zaczęło się od Solona. Nie jest on co prawda bohaterem dialogów, ale to jego opowieść stanowi przedmiot naszych dociekań. Był on postacią bardzo w Atenach szanowaną. Przez długie lata mędrzec ten, wywodzący się ze starego rodu królewskiego, dzięki swym wybitnym cechom charakteru sprawował władzę i ustanawiał prawa. Podróżując po Egipcie zetknął się z przedziwną historią, stanowiącą nieznaną kartę jego ojczyzny. Okazało się, że dziesięć tysięcy lat wcześniej Hellada, sprzymierzona z kilkoma innymi państwami (w tym z Egiptem) brała udział w wojnie przeciw tajemniczej, potężnej armii pochodzącej z kontynentu leżącego na Atlantyku. Mimo niewyobrażalnej przewagi technicznej i kulturowej najeźdźców, aliantom udało się wygrać, głównie dzięki heroizmowi Greków. Niestety, tajemniczy kataklizm [illegible] z powierzchni ziemi Atlantydę (tak ją nazwano) razem z resztkami armii agresora i helleńskiej. Posłużę się cytatem z „Kritiasa": *„...dziewięć tysięcy lat minęło, odkąd podanie przekazało wojnę między tymi, co [illegible] za słupami Heraklesa (chodzi o Gibraltar — aut.), a tymi wszystkimi, co [illegible] nad nimi."*

Tak na marginesie, to w rok [illegible] tysięcznym przed naszą erą tylko [illegible] pce i Mezopotamii możemy ewentualnie mówić jako o państwach, i to bardzo prymitywnych. W Grecji nie było jeszcze Greków. Żyły tam [illegible] plemiona koczownicze, a indoeuropejskie ludy, które [illegible] rzyły wysoką kulturę helleńską, [illegible] w podróż na Peloponez kilka tysięcy lat [illegible].

Tak czy inaczej, Solon [illegible] do ojczyzny obraz potęgi obcego mocarstwa, jego [illegible] wego poziomu technicznego, przewyższającego wielokrotnie dokonania Hellady i wyczerpujący opis samego, dotychczas nieznanego kontynentu. Opowiedział to wszystko kilku [illegible] w tym swemu znajomemu, Kritiasowi Starszemu. Ten, mając lat osiemdziesiąt jak na starożytność to rzadko spotykana sędziwość, [illegible] kazał rewelacje wnukowi, [illegible] dziadowi Kritiasowi Młodszemu. Po wielu [illegible] wnuczek został jednym z władców Ateny po przegranej wojnie ze Spartą. Był też Kritias Młodszy uczniem Sokratesa (którego przedstawiać chyba nie trzeba). Znał się więc [illegible] ale [illegible] nem, tym bardziej, że był jego [illegible].

Pewnego dnia spotkali się [illegible] Kritias i dwaj ich dobrzy znajomi, którzy [illegible] opowieści o Atlantydzie postaciami [illegible] — Timaios i Hemokrates. Przebiegłemu [illegible] rej Kritias przypisał słowa [illegible] znamy w dialogu „Timaios". Jednak [illegible] szego brzmi — *„Ja posłuchaj, [illegible] opowieść bardzo dziwna, ale [illegible] miar prawdziwa. Opowiadał ją kiedyś [illegible], najmądrzejszy spośród [illegible] dniu mego [illegible] chwilę, po raz pierwszy, padnie nazwa [illegible] cej cywilizacji. Jednak „Timaios" [illegible] zwłaszcza traktat przyrodniczy, przy okazji wspominający o Atlantydzie. Biblią atlantologów i atlantofili jest drugi z opisywanych dialogów, „Kritias", w całości poświęcony zaginionej cywilizacji, szczegółowo opisujący kontynent i naród go zamieszkujący. Nie [illegible] miejsca na przytoczenie choćby skromnych [illegible] mentów tego dzieła, toteż musicie zdać się na moją krótką relację.

POSEJDONOWE DZIEDZICTWO

.... była większa od Libii i Azji, a teraz skutkiem trzęsień ziemi zapadła się, i zrobiło się z niej błoto nie do przebycia dla tych, którzy stąd wypływają na tamto morze — drogi już nie ma tamtędy..." — Kritias

Cóż można powiedzieć o Atlantydzie w wersji Platona? Państwo tak zorganizowane nawet dziś byłoby niemal wzorcowe. Doskonałość i ogromny rozmach idei zawarte w Kritiasie imponują każdemu, kto się z nimi zetknie, ale zarazem dają do rąk argumenty przeciwnikom hipotezy istnienia Atlantydy. Platon, wśród wielu do dziś uważanych za wybitne dzieł, napisał także „Państwo". Ukazał w nim ustrój idealnego polis, planując jego elementy w najdrobniejszych szczegółach (liczba obywateli, metody prokreacji). Podejrzewa się, że w późniejszych dialogach „Timaios" i „Kritias" dał upust swej zazwyczaj uporządkowanej wyobraźni i powołał do życia przykładowy, rzekomo istniejący kiedyś naród. Jednak dowodów na to nie ma, zaś sposoby zorganizowania państwa „platońskiego" i Atlantydy różnią się. Jak było naprawdę? Tylko Platon mógłby to wyjaśnić.

Przyjrzyjmy się tedy, jak według filozofa wyglądała historia tajemniczego kontynentu.

Atlanci mieli boskie pochodzenie. Posejdon przy podziale ziemi między bogami dostał w swe władanie właśnie Atlantydę. Osadził na niej swoich potomków, których spłodził ze śmiertelną kobietą. Mnożyli się oni, zasiedlając ląd kolejnymi pokoleniami światłych obywateli. Korzystali z ogromnych bogactw i odznaczali się przymiotami nie danymi zwykłym ludziom.

Na Atlantydzie nie brakowało wszelkich kruszców, żyznych pól czy zwierząt — wszystkiego było pod dostatkiem. Ziemia miała plony niespotykane w całym ówczesnym świecie. Klimat musiał być raczej ciepły — rosły tam nawet palmy kokosowe! Cały ląd otoczony był pasmem gór, licznie zamieszkanym i przepięknym. W ogóle kraina ta jawi się jako cudowne, czarujące każdym zakątkiem miejsce. Platon pisze, że według Kritiasa państwo Atlantów obejmowało nie tylko wspomniany kontynent (możliwe, że otoczony wieloma wyspami), ale sięgało także na tereny bliższe Egipcjanom i Grekom. Musiało więc być ogromne. Dlatego rządziło nim aż dziesięciu królów, a każdy z nich miał wobec innych równe prawa. Świętą zasadą był wieczny pokój między nimi i niezmienność granic poszczególnych dzielnic, co zapobiegało wojnom domowym. Co interesujące, każdy z monarchów miał na swoim terenie władzę absolutną.

Wszystko to brzmi prawdopodobnie. Wątpliwości zaczynają ogarniać dopiero, gdy uważny czytelnik zapoznaje się ze skalą prac inżynieryjnych, przeprowadzonych na głównym kontynencie. Od razu wyjaśnię, że nawet jak na nasze czasy tej wielkości inwestycje są niemożliwe do przeprowadzenia. Atlantom musiał pomagać Posejdon, i to osobiście. Nic dziwnego, że wdzięczne potomstwo wystawiło dlań monumentalną świątynię i ustawiło w niej kilkudziesięciometrowy posąg ze szlachetnych kruszców. Dużo ciekawsza jest jednak budowa stolicy imperium, której plan ukazany jest na rys. 1. Widzicie trzy kanały z wodą, otaczające pierścieniami teren stolicy? Każdy z nich jest bardzo pokaźny, a najszerszy z nich ma pół kilometra szerokości. Wszystkie są głębokie na kilkadziesiąt metrów, a wypełnia je łącznie, lekko licząc, 170 mln m sześc. wody. Dziś, przy pomocy ciężkiego sprzętu, wykopanie czegoś takiego trwałoby długie lata. Co prawda, podobne problemy moglibyśmy mieć ze zbudowaniem piramid albo budowli a la Indianie Maja...

Wokół zewnętrznego pierścienia ziemi wznosił się mur o łącznej długości 4600 metrów, otaczając miasto o powierzchni 7 km kw. Podział metropolii na kilka odrębnych dzielnic–kręgów otoczonych wodą oraz wspomniane fortyfikacje, uzupełnione przez kilkadziesiąt wież, tworzyły twierdzę niemal nie do zdobycia. Tylko przed kim miała się bronić, jeżeli ludzie nawet nie znali jeszcze wtedy żelaza? Egipcjanie dłubali w kamieniach, używając narzędzi miedzianych, a wtedy była to technologia high–endowa.

Nie to jednak budzi największe zdziwienie. Cała główna wyspa, o powierzchni połowy Polski, otoczona była innym ogromnym kanałem. Biegł on niemal u stóp wspomnianego już łańcucha górskiego. Podam kilka liczb. Miał on 1840 kilometrów długości, 185 metrów szerokości i 30 metrów głębokości. Gigant. Dla porównania, Kanał Sueski (największa tego typu budowla w dziejach ludzkości), jest kilkanaście razy krótszy, a wody do niego wchodzi około 45 razy mniej. Toż to kanalik. Ci Atlanci to umieli budować...

Rys. 1

TAJEMNICA ZA TAJEMNICĄ

Można to zobaczyć? Nie można. Po pierwsze, nie wiadomo gdzie dokładnie leżała Atlantyda. Po drugie, nie wiadomo co się z nią stało. Po trzecie, nie jest pewne czy w ogóle istniała.

Platon mógł przecież to wszystko wymyślić. Nie mamy innych dowodów poza jego słowami. A jeżeli nie zmyślał, to przecież mógł zostać wprowadzony w błąd. Gdy Solon był w Egipcie i dowiadywał się tego, co później przekazał Kritiasowi Starszemu, na wschodzie rosło w potęgę państwo perskie. Opowiadając historię o sojuszu pra–Egipcjan z (nieistniejącymi) pra–Hellenami, kapłani mogli chcieć zapewnić sobie pomoc w ewentualnym, nadchodzącym konflikcie. Sprytne?

Z drugiej strony, nie udało się do dziś podważyć teorii Platona (i wielotysięcznej rzeszy jego następców). Sytuację rozjaśni nieco przedstawienie możliwych lokalizacji kontynentu i hipotetycznych powodów jego zaginięcia.

Ale o tym za miesiąc.

Reset

MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

Równa do góry :)